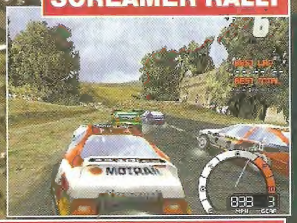
KOSZULKI DLA PRENUMERATORÓW! NASTĘPNY KOMPUTER DO WYGRANIA

ISSN 1428-2860 INDEKS 338048

TYLKO 3,50 ZŁ

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH
GRUDZIEŃ 1997 NR 12/97 (8)



NIE ZAPONIJ O ZIMOWYCH OPONACH

BLADE RUNNER

gra miesiąca

TERAZ 116 STRON

NBA'98, TOTAL ANNIHILATION, TUROK

ODLOTY:

SNOWBOARD, NEPHILIM

Poradniki:

LANDS OF LORE 2,

LBA 2,

CLASH, VOODOO KID,

ISSN 1428-2860 12
9 771428 286970

OPTIMUS nexus

PRZEDSTAWIA:

internet

internet

internet

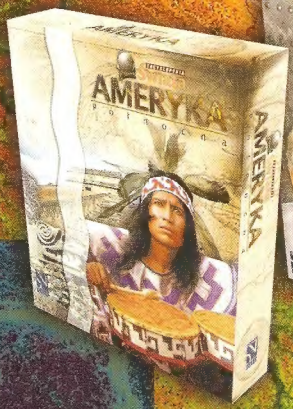
www.nexus.optimus.com.pl

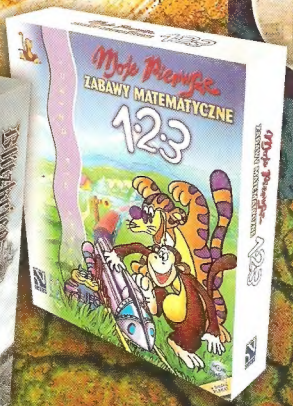
e-mail: optnexus@onet.pl

OPTIMUS NEXUS sp. z o.o. 80-305 Gdańsk 5 skrytka pocztowa 44

encyklopedie multimedialne dla dzieci

programy





dostępne w sieci sprzedaży OPTIMUS®

The Settlers II

Złota Edycja

„Myślisz o zakupie gry komputerowej na gwiazdkę, kup grę zmuszającą do myślenia..."

„Nie sposób oddać bogactwa ruchu i koloru. To trzeba zobaczyć na żywo."
Secret Service 7/96 - ocena 90%

„Dla fanów gier strategicznych Settlers II stanie się z pewnością idealną rozrywką."
Gambler 7/96 - ocena 100%/85%/95%

W pudełku The Settlers II Złota Edycja znajdziesz:

- Pełną wersję wspaniałej gry The Settlers II.
- Znakomity dodatek - The Settlers II-Nowe Misje.
- 130 zupełnie nowych i dotychczas nie publikowanych scenariuszy.
- Edytor map.

Podejmij rywalizację z sześcioma przeciwnikami na siedmiu kontynentach.

Wszystkie postacie w grze żyją własnym życiem, pracując ku chwale Twojego Imperium.

Poznaj cztery rasy ludzkie z ich odrębną kulturą i architekturą.

Kieruj swoim królestwem i broń go, walcząc z najeźdźcami.

PC CD ROM

CD PROJEKT

Blue Byte

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 97/35, tel. (0-22) 25 07 03, Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 20 10, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

...ytel logo, ...strzeż ... CD Projekt / ... CD Projekt ... Wszelkie prawa zastrzeżone

co w numerze?

Menu CD 6–7
Widoki na przyszłość 8–15
Wywiad z przedstawicielem Intela 15
Wielki świąteczny konkurs 18–19
Najlepsze gry roku 20–21

RECENZJE

Blade Runner 24–27
Lands of Lore 2 28–29
Total Anihilation 30–31
Speedboat Attack 32
Lego Island 33
Jedi Knight 34–35
Incubation 36–37
Waterworld 38
Screamer Rally 40–41
Resident Evil 42
Excalibur 2555AD 43
Riven 44–45
Imperialism 46
Chasm 47
Turok 48–49
NHL 98 50–51
Ultimate Race 52–53
Virus 54
Politika 55
Banzai Bug 56
Take no Prisoners 61
NBA 98 62–63

Quake World 65
Kącik 3Dfx 66–67
Cheaty zamiast resetu 68–69
Poradnik: Lands of Lore2 70–72
Poradnik: Voodoo Kid 74
Poradnik: LBA 2 76–78
Poradnik: 688 Hunter/Killer 80–81
Poradnik: Clash 84–85
Multimedia 86

Prenumerata 89–90

Hardware: Jak kupić komputer 92–93
Hardware: Blaze 3D 94
Hardware: Głośniki, procesory 95

Internet: Real Audio 96

GRA MIESIĄCA

BLADE RUNNER 24-27

LOS ANGELES XXI WIEKU. ŚWIAT ANDROIDÓW I NAFASZEROWANYCH NARKOTYKAMI MORDERCÓW. KOMPUTEROWA „EKRANIZACJA" DZIEŁA PHILIPA K. DICKA. NOWATORSKA PRZYGODÓWKA ZE STAJNI WESTWOOD BIJE NA GŁOWĘ INNE DOKONANIA W GATUNKU.

RIVEN

Jedi Knight

KYLE KATARN KONTRA MROCZNI RYCERZE JEDI. CZY BOHATEROWI DARK FORCES UDA SIĘ POKONAĆ JERECA, NIEROZŁĄCZNYCH PICA I GORCA I RESZTĘ SZEMRANEGO TOWARZYSTWA? WRESZCIE PORZĄDNA RECENZJA TEGO PRZEBOJU!

Polecamy też:

ODLOTY

Johny Reset 98–99
Agencje nieruchomości 100
Klocki LEGO 102–103
Vision Controls 104
Komiks 106–107
RPG Nephilim 108–109
Snowboard 110–111
Film: Event Horizon 112
Film: Starship Troopers 113
Ziemskie technologie UFO 114–115

NBA 98

JORDAN, BARKLEY, KEMP I INNI. GWIAZDORÓW KOSZYKARSKIEJ LIGI NBA MOŻNA ZOBACZYĆ W NAJNOWSZEJ GRZE EA SPORTS. NBA 98 WYZNACZA NOWE DROGI DLA SPORTOWYCH SYMULACJI.

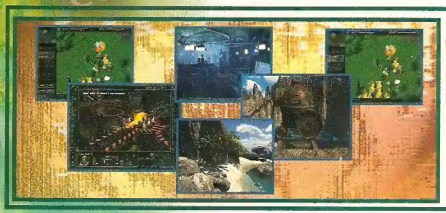
SŁOWO nA rozruch

PODRÓŻ POPRZEZ SURREALISTYCZNE ŚWIATY. KONTYNUACJA SUPERPRZEBOJU MYST, JEDNEJ Z NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ PRODUKCJI W HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH.

TA GRA SIĘ WYRÓŻNIA W POWODZI STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO. PO PIERWSZE DLATEGO, ŻE POSIADA TRÓJWYMIAROWY TEREN. PO DRUGIE DLATEGO, ŻE POSIADA MNÓSTWO ZRÓŻNICOWANYCH TYPÓW JEDNOSTEK. A PO TRZECIE... WSPANIALE SIĘ W NIĄ GRA.

Incubation

STRATEGIA W TURACH Z PERSPEKTYWĄ A LA GRY DOOMOPODOBNE. BLUE BYTE WYKORZYSTUJE ENGINE EXTREME ASSAULT I DOŚWIADCZENIA SERII BATTLE ISLE. DLA STRATEGÓW POZYCJA OBOWIĄZKOWA!



'97 Gry Roku 20-21

WYBIERAMY NAJLEPSZE GRY MINIONEGO ROKU! OPRÓCZ TEGO MAŁY RZUT OKIEM W PRZYSZŁOŚĆ I PRZYJRZENIE SIĘ NAJLEPIEJ ZAPOWIADAJĄCYM SIĘ GROM PRZYSZŁEGO ROKU.

Składamy ci najlepsze życzenia z okazji Świąt i Nowego Roku! Dużo świetnych gier i zapas czasu żeby je spenetrować, bo wydawcy już stanęli na wysokości zadania i zasypali nas tytułami. Grudzień to miesiąc prezentów - najpierw Mikołajki, później Gwiazdka - nam też udało się zorganizować parę niespodziewanek.

Zaczynając od tego numeru, twój RESET będzie o szesnaście stron grubszy i - co najważniejsze - cena pozostaje ta sama. Dzięki dodatkowym stronom możemy pomieścić więcej recenzji, podawać dokładniejsze poradniki i bardziej się wyszumieć twórczo. W tym numerze znajdziesz także powiększony dział sprzętowy, podsumowanie gier roku całej redakcji i megahit miesiąca: BLADE RUNNER.

Są kolejne prezenty - Konkurs Noworoczny trwa, a już następny komputer multimedialny czeka na zwycięzcę w nowym, zakręconym konkursie RESETU - przydatna będzie żyłka detektywistyczna i znajomość chiromancji. We współpracy z polskimi dystrybutorami gier organizujemy także konkurs promujący tych, którzy kupują oryginalne, legalne gry. Do zagarnięcia są gry i unikalne gadżety z limitowanych serii.

Do siego roku!

JACEK MARCZEWSKI
REDAKTOR NACZELNY

PIOTR MAŃKOWSKI
ZASTĘPCA NACZELNEGO

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 12 (8) Grudzień 1997

PL. ISSN 1428-2860

Nakład 70,000 egz.

Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski **Zastępca Naczelnego:** Piotr Mańkowski **Korekta:** Renata Czarniecka **CD Manager:** Kamil Mętrak **Dyr. Artystyczny:** Piotr Leczkowski **Grafika i skład:** Piotr Hrycyk **Plakat:** Marek Niewiadomski

Stali współpracownicy: Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Emil Idzikowski, Adam Jagiełło, Tomasz Jastrzębowski, Marek Konderski, Tomasz Kowalski, Michał Mazurkiewicz, Łukasz Mieszkowski, Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Adam Sobieraj, Maksymilian Wrzesiński.

[illegible]edakcji: RESET ul. Chłodna 35/37 [illegible] Warszawa [illegible] 654-[illegible]-04 fax (022) 654-57-95 **Prenumerata i kolportaż:** [illegible] Pietkiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 171 **Promocja:** Małgorzata Kozakiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 161 **Reklama:** Jerzy Reiss tel. (022) 654-29-09 **Druk:** Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Redakcja [illegible] materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo [illegible] tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów [illegible] nie ponosi odpowiedzialności za treść [illegible] zastrzega sobie prawo [illegible] ich przyjęcia, [illegible] sprzeczne z linią [illegible] bądź [illegible] z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

e-mail: redakcja@Reset.com.pl Internet: www.Reset.com.pl Reset BBS (022) 660-31-16

de

PRZEDŚWIĄTECZNA GORĄCZKA JEST WRĘCZ NAMACALNA. URODZAJ DEM JEST TAK WIELKI, ŻE CHYBA NA TRZECH PŁYTKACH BYŚMY SIĘ NIE ZMIEŚCILI. ZWŁASZCZA, ŻE W KOLEJCE SĄ JESZCZE INNE MATERIAŁY. TAK WIĘC, TRADYCYJNIE IDĄ NAJLEPSZE, NAJBARDZIEJ ELEKTRYZUJĄCE TYTUŁY - WING COMMANDER: PROPHECY, TOTAL ANNIHILATION, TOMB RAIDER 2. ZRESZTĄ NIE MA SENSU SIĘ POWTARZAĆ - WYSTARCZY, ŻE ZERKNIESZ NA SPIS DEM. JAKBY NIE PATRZEĆ, DLA KAŻDEGO COŚ MIŁEGO. Z PEWNOŚCIĄ PRZED GWIAZDKOWYMI ZAKUPAMI WARTO PRZETESTOWAĆ JAK NAJWIĘCEJ TYTUŁÓW.

DLA KINOMANIAKÓW SĄ OCZYWIŚCIE TRAILERY, ZAŚ DLA RESZTY ŚWIATA RÓŻNE MATERIAŁY DO CZYTANIA, OGLĄDANIA I SŁUCHANIA. WESOŁYCH ŚWIĄT!

Ponadto na krążku:

RESET CD możesz kupić w dobrych kioskach w całym kraju albo

na

CD MENU

- FIFA: Road to the World Cup 98
- I-War
- NHL 98
- Winds of Zolaria
- Test Drive 4
- Grand Slam
- Great Battles of Hannibal
- Sonic 3D Blast
- Links LS 98
- Myth: The Fallen Lords
- Subculture
- Pandemonium 2
- 3D Ultra Pinball: The Lost Continent
- Tomb Raider II
- Wing Commander: Prophecy
- CART Precision Racing
- Dark Reign
- Grand Theft Auto
- Joint Strike Fighter
- Hercules Action Game
- Dink Smallwood
- Total Annihilation
- Virtual Pool 2
- Legal Crime

- TRAILERY
- Tekst niejakiego Asmodana o dźwiękach industrialnych.
- Blacha, tym razem o VooDoo 2!
- Jak kupować komputer - część druga.
- VooDoo Corner, patche, drivery, update'y
- Informacje dla korzystających z serweru QUAKE.RESET.COM.PL
- Tamagochi, czyli twoja prywatna ferma.
- Malutkie co nieco dla wielbicieli Beavisa i Butt-Heada

i jeszcze się coś znajdzie...

zamówić wysyłkę w redakcji (szczegóły na stronach 89-90).

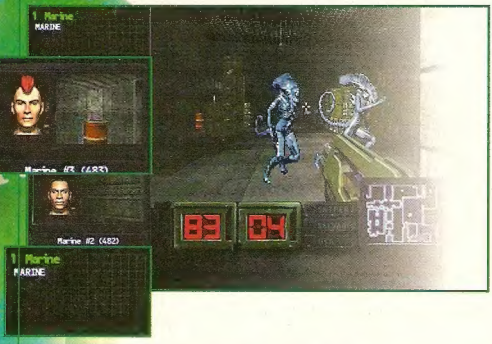
kosmici

Widoki na PRZYSZ

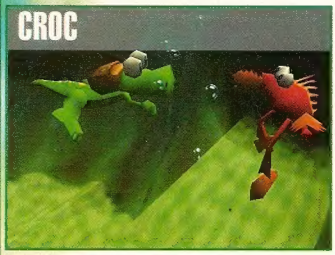
Ufoki stały się w ostatnim czasie bardzo nośnym motywem fabularnym. W ALIENS ONLINE walczy się z obcymi formami życia w konwencji znanej choćby ze SPACE HULK. W użyciu są miotacze ognia, plazmowe granaty, lasery i inne rekordowo szybko zabijające cacka. Całe halo polega jednak na tym, że rozgrywki można toczyć przez sieć! Jednocześnie w jednym pomieszczeniu będzie się mogło znajdować 100 graczy, podczas gdy w całej grze będzie mogło naraz przebywać aż 10.000. Przynajmniej tak zapowiadają autorzy, współpracujący z FOX INTERACTIVE. Zważywszy, że serwery ULTIMY ONLINE, póki co obsługują 3.000 użytkowników na raz, ALIENS ONLINE byłoby najpotężniejszą sieciówką w historii.

JAKI GWIAZDKOWY PREZENT MOŻNA ZROBIĆ GRACZOWI? PRODUCENCI I DYSTRYBUTORZY ZNAJĄ ODPOWIEDŹ NA TO PYTANIE, RZUCAJĄC W GRUDNIU DO SKLEPÓW ZWIĘKSZONE ILOŚCI NOWYCH TYTUŁÓW. NIKT POPRAWNY POLITYCZNIE NIE MÓWI TEGO GŁOŚNO, ALE WIADOMO PRZECIEŻ, ŻE GRACZE RÓWNIE JAK BLASK ŚWIĄTECZNYCH LAMPEK, LUBIĄ POŚWIATĘ SWOJEGO MONITORA.

W TYM ROKU NAJWIĘCEJ NIESPODZIANEK NA OKRES ŚWIĄTECZNY PRZYGOTOWAŁ ELECTRONIC ARTS, CO DA SIĘ ZAUWAŻYĆ JUŻ W NASTĘPNYM NUMERZE. TERAZ ODSŁANIAMY KULISY POWSTAWANIA KILKUNASTU NOWYCH TYTUŁÓW, POŚRÓD KTÓRYCH ZNAJDUJĄ SIĘ TACY PRZYSZLI GIGANCI, JAK DUKE NUKEM FOREVER, GRIM FANDANGO CZY X-COM INTERCEPTOR.



fox interactive

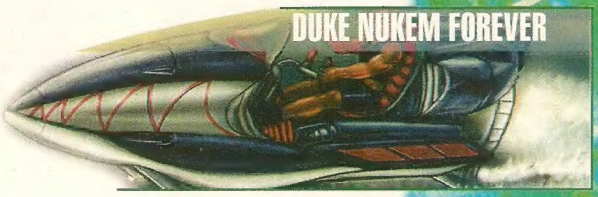


„Nasz nowy bohater przerobi Maria 64 na siekaninę" — zapowiadało FOX INTERACTIVE, rozdając granatowe koszulki z sympatycznym dinozaurem na plecach. CROC: LEGEND OF THE GOBBOS ukazał się już w wersji na Playstation, teraz należy się go spodziewać na PC.

Baron Dante wziął pod przymusową kuratelę lud Gobbo. Tytułowy dinozaur będzie musiał przebrnąć przez ponad 200 komnat (w zasadzie odrębnych środowisk), rozprawiając się ze sługami tyrana i zdobywając na końcu fortecę Dantego. Nawigacja po świecie 3D jest prosta jak drut: można chodzić jak i gdzie się chce, a do tego skakać, fruwać na balonikach, pływać, wspinać się po skałach. Jako ciekawostkę można podać, że oryginalnymi twórcami CROC są ludzie z ARGONAUT SOFTWARE, którzy wcześniej robili średniej klasy produkty, np. CREATURE SHOCK, ALIEN ODYSSEY. Dopiero teraz pokazali lwie pazury.

ŁOŚĆ

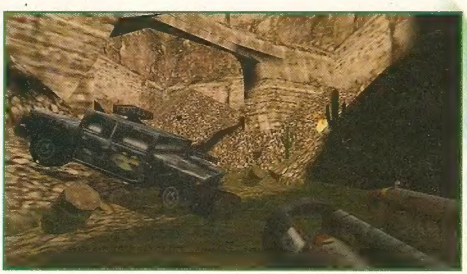
DUKE NUKEM FOREVER



3D realms

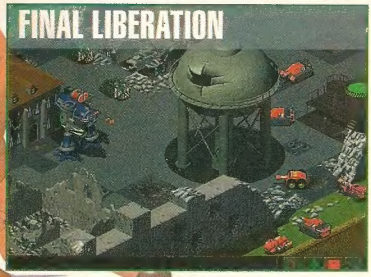
„Born to be wild" — fałszował sobie Duke, doszedłszy do mikrofonu. Robiąc rozwałkę, używał już bardziej specjalistycznego słownika, zaś patrosząc znajdujących się na końcu poziomu bossów prawie klął.

Pierwsze mgliste wzmianki o DUKE NUKEM FOREVER pojawiły się na zeszłorocznych targach E3. Od tamtego czasu zapadła cisza, aż do momentu, gdy świat ujrzał premierowy screen z tej powstającej gry. W ślad za nim poszły kolejne. Gdy 3D REALMS ujawniło wiadomość, że gra powstaje w oparciu o engine QUAKE 2, w branży zawrzało. „Czy to orzeka jednoznacznie o wyższości QUAKE nad DUKE NUKEM 3D?" — pytano. Szef firmy, George Broussard niezmącenie odpowiadał, że połączenie technologii z „bratnią firmą z Texasu" wyjdzie nowemu Duke'owi na dobre. Czy tak się stanie, przekonamy się za kilka miesięcy. A w 3D REALMS myślą już o kolejnej części przygód Duke'a. Nosi ona roboczy tytuł DUKE NUKEM 5.



ssi

FINAL LIBERATION

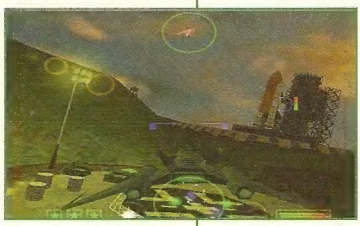


Gra nosi podtytuł WARHAMMER GAME. Żołnierze 41 tysiąclecia tym razem walczą na planecie Volistad, gdzie Orkowie dokonali inwazji i ogłosili ten świat swoim własnym. FINAL LIBERATION zawiera ponad 40 scenariuszy oraz kilkaset znanych z „Warhammera 40.000" jednostek. Wizualnie wygląda to ślicznie, ciekawe tylko czy fani konwencjonalnej odmiany gry zaakceptują jej komputerowe wcielenie? WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT został przez nich przyjęty raczej chłodno.

INCOMING

rage software

RAGE znane jest z produkcji kosmicznej strzelaniny DARKLIGHT CONFLICT. Pojazdami, którymi można fruwać w ich nowym projekcie INCOMING, będą helikopter Commanche Stealth oraz myśliwiec S/VTOL, odpowiednik Harriera. Gra obsługuje akceleratory 3Dfx i będzie słusznym konkurentem dla wydanego latem COMANCHE 3.

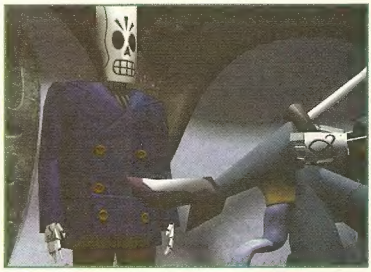


lucasarts

GRIM FANDANGO

„Fandango" to nazwa hiszpańskiego tańca ludowego, wykonywanego przy towarzyszeniu kastanietów i gitary. Tym razem LUCASARTS postanowił zmienić klimaty na latynoskie. Oto Manny Calavera zostaje zatrudniony przez Departament Śmierci, jako sługa ściągający do piekielnych czeluści dusze, na które zapadł wyrok.

Autorzy mówią, że zainspirowały ich czarne amerykańskie filmy z lat '40 — „Casablanca" i „Wielki Sen". Wśród twórców gry jest i Tim Schafer, który pracował wcześniej nad DAY OF THE TENTACLE i FULL THROTTLE. Spora część lokacji obejmować będzie środkowoamerykańskie klimaty: świątynie Majów i Azteków, a także wyolbrzymioną architekturę w stylu Art Deco. Gra ukaże się najprędzej latem przyszłego roku.



gt interactive

MAXIMUM FORCE

Była sobie konsolowa rzeźnia zatytułowana AREA 51. Teraz jej autorzy wymyślili nową scenerią do zabijania. Gracz, w roli regulatora, przedostaje się do bazy terrorystów. Nadeszły takie czasy, że byle bandziory dysponują bronią atomową i grożą nią światu. Ci, których odwiedza nasz bohater, jeszcze dodatkowo uruchomili produkcję grzybków mających namącić ludziom w głowach. Zadanie na początek: odstrzał wypoczywającej w bazie uzbrojonej zwierzyny.

Psychologowie i stróże publicznej moralności załamią ręce, bo po raz kolejny do rąk graczy trafi „celowniczek", w którym głowy spadają średnio co sekundę. Mówi się o 40 sekretnych komnatach oraz okazałych sekwencjach FMV. Równolegle ukaże się wersja konsolowa i pecetowa.

Na ulicach metropolii Mega City, w XXII wieku, panuje anarchistyczny piknik. Co chwila dochodzi tam do jakiejś harataniny. Nieskatalogowani w policyjnych archiwach przestępcy odrabiają „na żywo" kolejne rozdziały podwórkowego elementarza. Policja bynajmniej nie patyczkuje się z tym towarzystwem: przyjeżdża na motorach i strzela. Wśród szeregów władzy jest Dredd, walczący na śmierć i życie z dawnym przyjacielem ze służby Tek-Judge, Roystonem Beanem.

Filmu z Sylwestrem Stallone lepiej nie wspominać, gra ma być lepsza. JUDGE DREDD to trójwymiarowa strzelanina z perspektywą widzenia akcji a la TOMB RAIDER. Oprócz wymiany ognia na twardym gruncie, Dredd porusza się kosmolotem, tocząc strzeleckie pojedynki u szczytów wieżowców Mega City. Autorem pracującym nad grafiką komputerowego JUDGE DREDD jest mistrz komiksu Simon Bisley.

Jest początek 2043. Tex Murphy wraz z przyjaciółką Chelsee Bando spędza miły wieczór, świętując pierwszą rocznicę ich znajomości. Wydaje się, że ślamazarnego detektywa czeka wreszcie kilka lat spokoju, ale wizje te pryskają, gdy do jego gabinetu wchodzi niejaka pani Linsky, proponując nową sprawę. Chodzi o jej ojca, szacownego neurologa, który bez żadnego powodu skoczył na główkę z mostu Golden Gate... Los zabierze Texa do dziwnych miejsc, włączając tereny zamieszkiwane przez tajemnicze plemię Anasazi czy wyspę Alcatraz.

Kilka miesięcy temu ta nowa część przygód Texa Murphy'ego nosiła jeszcze tytuł POISON PAWN, obecnie przemianowany na OVERSEER (ang. zwierzchnik). O premierze przebąkuje się bardzo nieśmiało, bo ACCESS SOFTWARE ostatnio jakby zszedł do podziemia, podobnie jak firma CYBERDREAMS, o której rozpuszczane są plotki, że wybiła jej godzina. Wiadomo jednak już, że OVERSEER będzie jedną z pierwszych gier wydanych równolegle na nośniku DVD. Szef ACCESU Chris Jones mówi, że będzie to gra XXI wieku.

Mówi: Carolyn Saeger, rzecznik Psygnosis

W POLSCE, JAK W INNYCH KRAJACH EUROPY, BYWAJĄ Z ROBOCZYMI WIZYTAMI PRZEDSTAWICIELE DUŻYCH ZACHODNICH FIRM, PRODUKUJĄCYCH GRY KOMPUTEROWE. SKORZYSTALIŚMY Z OBECNOŚCI W WARSZAWIE PRZEDSTAWICIELA PSYGNOSIS, BY PORDZMAWIAĆ O PLANACH FIRMY W NAJBLIŻSZYM OKRESIE.

Reset: *Jakie hity trzyma w zanadrzu PSYGNOSIS?*

C. Seager: Przede wszystkim G-POLICE, który wydamy w wersji na PSX i na PC. Gra wykorzystuje instrukcje MMX i wymaga szybkiego akceleratora graficznego. G-POLICE pokazywaliśmy po raz pierwszy na wielkim ekranie w trakcie E3. Gra powędruje na półki sklepowe na początku grudnia. Drugim naszym hitem jest OVERBOARD!, który pod względem grywalności jest tak wciągający, że wręcz uzależnia.

Reset: *Dlaczego OVERBOARD! ma dwa różne tytuły?*

C. Seager: Rzeczywiście, w Europie ustalony jest oficjalny tytuł OVERBOARD!, zaś w Stanach grę wydajemy pod szyldem SHIPWRECKERS!. Po prostu biuro public relations doszło do wniosku, że po tamtej stronie Atlantyku bardziej chwytliwy będzie ten drugi tytuł. Mnie osobiście bardziej podoba się tytuł OVERBOARD! Dla dziennikarzy może jest to źródłem małego zamieszania, ale rynek amerykański jest bardzo różny od Starego Kontynentu.

Reset: *Ile tytułów PSYGNOSIS wypuści na rynek w przyszłym roku?*

C. Seager: Około 20-30, z których większość jest już w fazie ukończenia i zaawansowanych beta-testów. W 1998 będziemy kładli dużo większy nacisk na wydawanie większej ilości gier na PC. Mam na myśli takie tytuły, jak SENTINEL, INDYCAR, TULURIAN DEFENDER, ELRIC, WINDS OF DESTINY.

Reset: *Przyleciała Pani osobiście do Polski. Czy zainteresowanie naszym rynkiem wzrosło w oczach Zachodu?*

C. Seager: Tak, rynek polski wygląda bardzo obiecująco. Zresztą staramy się, żeby PSYGNOSIS był firmą globalną. Mamy już biura w Niemczech, Francji, Skandynawii oraz Czechach. Przykładamy szczególną wagę do lokalizacji, większość gier wydajemy w sześciu wersjach językowych. Największym z punktu widzenia naszych produktów jest rynek włoski. Nad koordynacją działań PSYGNOSIS czuwa Central Product Developement, który zajmuje się marketingiem i strategiami public relations.

Mówi:

Wolfgang Petersen z Intela, członek Developer Relation Group w Monachium.

NIEDAWNA PREMIERA PROCESORA PENTIUM II JEST DOSKONAŁYM PRETEKSTEM, BY POROZMAWIAĆ O TYM JAKIE NOWOŚCI SZYKUJE FIRMA W NAJBLIŻSZYM OKRESIE I JAK WYGLĄDA AKTYWNOŚĆ INTELA NA NASZYM RYNKU.

Reset: *Zajmuje się Pan kontaktami z twórcami oprogramowania, na czym polega ta praca?*

W.Petersen: Należę do grupy marketingowej, której zasięg oddziaływania obejmuje całą Europę, również Europę Wschodnią. We wszystkich prawie krajach, między innymi we Francji, Niemczech, Wielkiej Brytanii, Polsce, Rosji itd., mamy tzw. menadżerów software'owych. Ich zadaniem jest współpraca z lokalnymi developerami. Przykładowo, w Polsce Intel wspiera Metropolis przy tworzeniu gry REFLUX. Dbamy o to, żeby programiści mogli w pełni wykorzystać najnowsze procesory, technologie i mieli dostęp do wszelkich informacji.

Reset: *Kiedy mówimy o sprzęcie — aktualnie na fali są akceleratory oparte na kościach 3Dfx. Mając taką kartę można sensownie grać już na zwykłym Pentium 133. Co ma zachęcić graczy do kupowania procesorów nowej generacji?*

W.Petersen: Proces tworzenie trówymiarowych obrazów składa się z kilku zadań. Z renderowaniem i efektami świetlnymi akcelerator 3D poradzi sobie z łatwością. Ale już na wyższym poziomie — mówię o modelowaniu — obliczeniami zajmuje się procesor główny. Kiedy jest w całości pochłonięty generowaniem świata, to nie zostaje czasu na obsługę samej gry — jest jak w telewizji, mamy ładny obrazek, z którym nic nie można robić. Rynek na dedykowane procesory graficzne będzie istniał zawsze, ale nie umniejsza to roli procesora. W przyszłości grywalność będzie rozbudowana o elementy sztucznej inteligencji, co wytworzy zapotrzebowanie na wysokowydajne procesory w rodzaju Pentium II, które do tego czasu staniejà.

Reset: *Zakładając ze mamy już wymarzony Pentium II, jaką kartę graficzną by Pan polecał do gier?*

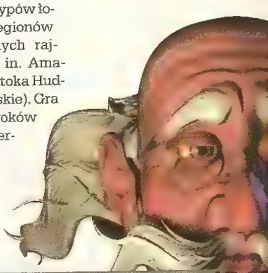
W.Petersen: Za niespełna rok standardem wysokowydajnych kart graficznych będzie AGP — Advanced Graphics Port zaproponowany przez Intela a przeznaczony specjalnie dla komputerów z procesorem Pentium II. W wielkim skrócie AGP umożliwia wykorzystanie przez kartę graficzną pamięci, która już jest w komputerze, np. w procesie robienia tekstur, do buforowania operacji graficznych itd. Ponadto posiada wydzieloną, dziesięciokrotnie szybszą od standardowego PCI, magistralę danych. Słowem daje niespotykaną dotąd wydajność.

Reset: *Spróbujmy sobie pofantazjować. Jak Pana zdaniem, uwzględniając obecne tempo rozwoju sprzętu, będzie wyglądał typowy komputer gracza za rok?*

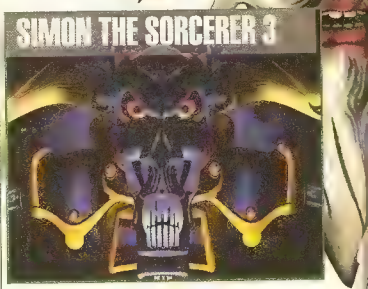
W.Petersen: Rok w tej dziedzinie to szmat czasu, ale tak na oko: procesor Pentium II z zegarem 450 MHz, napęd dysków DVD, karta graficzna wykorzystująca AGP, twardy dysk 6 GB i modem 56K.

interplay

Firmę INTERPLAY zdążył uprzedzić TELSTAR, wypuszczając SPEEDBOAT ATTACK. Szef INTERPLAY Brian Fargo pomyślał więc, że nie ma się z czym spieszyć i POWERBOAT RACING najpewniej ukaże się dopiero na początku przyszłego roku. Do wyboru pozostanie aż 45 typów łodzi oraz 8 regionów do wodnych rajdów (m. in. Amazonka, Zatoka Hudson, rzeki rosyjskie). Gra mocno korzysta z uroków 3Dfx, oferując na superszybkich komputerach niemal fotograficznej jakości grafikę.



adventuresoft

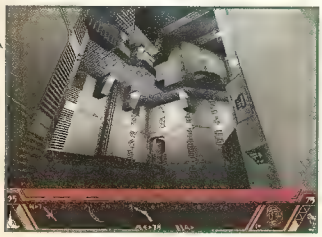


Prosto od szefa ADVENTURESOFT, Simona Woodroffe, otrzymaliśmy pierwsze wieści i screeny z SIMONA 3. Wiadomo już, że w grze wystąpią znane z poprzednich części postacie: Swampling, Calypso, Rand i Sordid. Grafika, choć renderowana, będzie w pewnym sensie przypominać ręcznie rysowaną. Jak dosłownie powiada Simon: będzie posiadała „cartoony feel". Obecnie autorzy dużo pracują nad takim ustawieniem zagadek, by gra nie była zbyt trudna, ani zbyt prosta. Projekt znajduje się na razie na wczesnym stadium rozwoju. Planowaną datą premiery jest wrzesień przyszłego roku.

microprose

Spośród wydanych dotąd gier ze słowami Star Trek w tytule, pod względem rynkowym sprawdził się tylko jeden — STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Teraz zapadła decyzja o wydaniu gry o chyba najdłuższym w historii tytule STAR TREK: THE NEXT GENERATION - HONOR KLINGON GUARD.

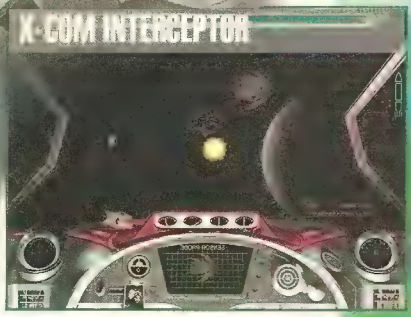
Engine gry został zakupiony od EPIC MEGAGAMES (to ten sam, który zostanie wykorzystany w UNREAL). Wcześniej wykorzystano go już w FIRST CONTACT. Świat gry podzielono na 15 poziomów, m. in. stacje kosmiczne i miasta przyszłości. W każdym ze środowisk trup będzie się słał gęsto, co zapewnia 9 rodzajów okrutnej broni. Widać, po cichym przemknięciu przez rynek kolejnych „dziełek" z metką STAR TREK, MICROPROSE zrozumiało, że trzeba dokonać gatunkowych zmian.



Zbudowane z poligonów zwierzęta umieszczone zostały w renderowanych tłach. Potrafią tupać, aż cała zawartość ekranu wylewa się poza ramy monitora. Anna zmuszona będzie z nimi walczyć. Oprócz typowej dla strzelanin 3D akcji, w TRESPASSER: JURASSIC PARK rozwiązuje się charakterystyczne dla przygodówek łamigłówki. Mamy jednak nadzieję, że nie powtórzy się przypadek CONGO, jednej z najnudniejszych przygodówek dekady.

Ledwo co gracze zdołali się otrząsnąć po szoku spowodowanym kolejnymi lądowaniami Ufoków w X-COM APOCALYPSE, a tu MICROPROSE rozpoczęło prace na kolejną częścią cyklu. Tak, będzie kolejny X-COM!

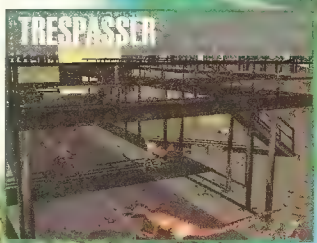
Projekt znajduje się na razie w powijakach. Oficjalnie w materiałach prasowych jeszcze nie figuruje, a pierwsze o nim wzmianki wyciekły z siedziby MICROPROSE dosłownie na początku października. Mówi się, że walka w INTERCEPTOR rozgrywana będzie wyłącznie w turach. W sferze koncepcyjnej innych rewolucji nie należy się spodziewać, może poza usprawnieniem algorytmów sztucznej inteligencji -- Ufoki będą jeszcze bardziej zaczepliwe i szczwane.

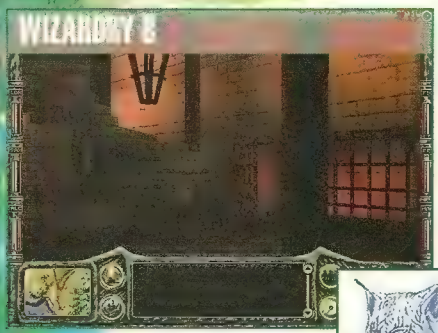


W INTERCEPTOR będzie można rozgrywać sieciowe deathmatche, której to opcji bardzo brakowało w poprzednich częściach serii. Tryb multiplayer pozwala dodatkowo na tworzenie własnych jednostek. Jakby jeszcze tych nowinek nie było dosyć, MICROPROSE obiecuje, że gra obsługiwać będzie akceleratory 3Dfx.

dreamworks

Ludzie z DREAMWORKS chełpią się, że ich nowa gra zrewolucjonizuje gatunek przygodówek i reklamując ją deprecjonują wszystko, co się dotychczas ukazało. Ale fabułę mają raczej standardową: oto Anna trafia na tajemniczą wyspę, gdzie niejaki John Hammond prowadzi utajnione eksperymenty. Na wyspie bezpiecznie nie jest: zniszczenia świadczą, że coś się tu wydarzyło. Gdy Anna napotka żywe dinozaury, zrozumie kulisy eksperymentu.





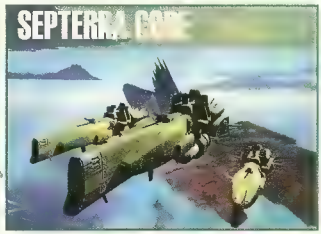
Który z dyrektorów VIRGIN lub WESTWOOD musiał stracić pracę w wyniku podpisania decyzji o przedwczesnym wypuszczeniu na rynek LANDS OF LORE 2. Koszmarny engine 3D został w tej grze zrobiony w trymiga, byle tylko zakończyć ślimaczącą się od prawie trzech lat produkcję. A tak niewiele brakowało, by gracze otrzymali piękny RPG — wystarczyło jeszcze trochę popracować i nie zmieniać koncepcji co parę miesięcy. Tak czy owak, teraz wszystkie nadzieje kierują się w stronę WIZARDRY 8...

Seria WIZARDRY rozpoczęła życie w 1981 roku na komputerach Apple II. Wśród fanów siódma część serii, o podtytule CRUSADERS OF DARK SAVANT, uchodzi za pozycję kultową, najlepszy RPG wszechczasów. Japończycy tak pokochali serię, że wydają u siebie karty do gry i komiksy osadzone w świecie Wizardry.

WIZARDRY 8 ukaże się jesienią 1998 roku. Z rzeczy, które się nie zmienią to: świat i postacie (Dark Savant, rasy T'rang i Umpani będą na pewno!), tzw. fazowy system walki oraz system czarów. Drużyna rozpoczyna wojaczkę od sześcioosobowego składu, mogąc potem dokooptować jeszcze dwóch NPC. Z myślą o żółtodziobach przygotowano łatwiejszy wariant kreacji bohatera. SIR-TECH szykuje rewolucję w sferze graficznej. Choć dalej będzie to „obrót o 90 stopni", staranność z jaką odwzorowano świat Guardii poraża. No, ale jeszcze rok musimy na to cudo poczekać.

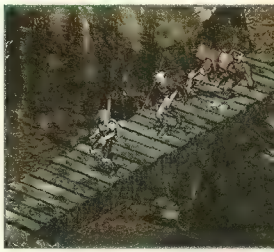
maxis

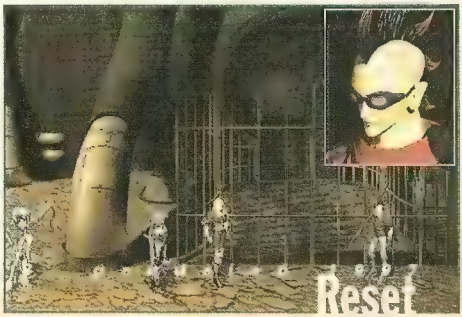
valkyrie studios



Team VALKYRIE STUDIOS powstał na gruzach upadłego VIACOM MEDIA. Jego programiści zabrali się za produkcję RPG z izometryczną perspektywą. Gra będzie konkurować z BALDUR'S GATE z INTERPLAY o miano sukcesora sławy DIABLO.

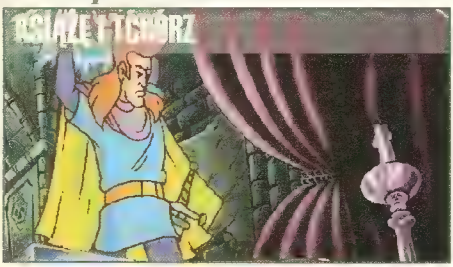
Na świat Septerra Core dokonuje inwazji obca flota. Gracz wciela się w człowieka, o imieniu Maya, obdarzonego przez Stwórcę magicznym znamieniem. Teren gry podzielony został na 200 lokacji, zamieszkiwanych przez 18 NPC, posługujących się łącznie językiem składającym się z 54.000 słów. Graficznie gra nawiązuje nieco do „żółtych" RPG, takich jak SUIKODEN





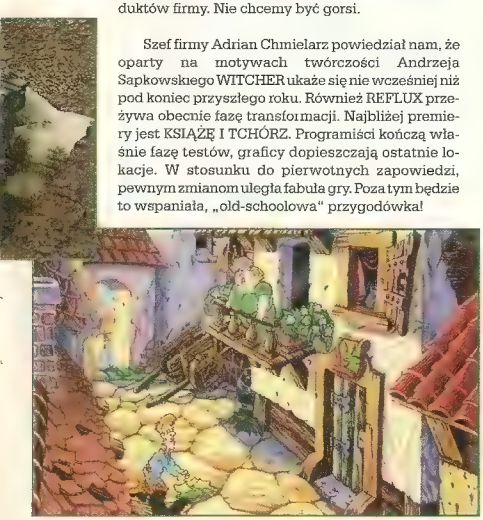
Oto kolejna strategia symulująca kolonizację obcych światów. Zaczyna się od budowania bazy, potem przychodzi czas na eksplorację złóż planety. Gracz może wybierać różne sposoby pozyskiwania energii — elektrownie słoneczne, synteza termojądrowa. Oprócz tego buduje drogi oraz miasta dla kolonistów. Rozwojowi tego nowo powstającego świata przeszkadzają trzęsienia ziemi, spadające deszcze meteorów i promieniowanie kosmiczne. Po sieci lub przez Internet będzie mogło się bawić do ośmiu graczy

metropolis



METROPOLIS szturmem wkracza na światowe areny. Przez zachodnie magazyny przewaliła się nawałnica zapowiedzi produktów firmy. Nie chcemy być gorsi.

Szef firmy Adrian Chmielarz powiedział nam, że oparty na motywach twórczości Andrzeja Sapkowskiego WITCHER ukaże się nie wcześniej niż pod koniec przyszłego roku. Również REFLUX przeżywa obecnie fazę transformacji. Najbliżej premiery jest KSIĄŻĘ I TCHÓRZ. Programiści kończą właśnie fazę testów, graficy dopieszczają ostatnie lokacje. W stosunku do pierwotnych zapowiedzi, pewnym zmianom uległa fabuła gry. Poza tym będzie to wspaniała, „old-schoolowa" przygodówka!



Mówi:

Jarosław Owczarek
szef działu sprzedaży Topware na Polskę

O FIRMIE TOPWARE ISTNIEJĄCEJ NA NASZYM RYNKU OD DWÓCH LAT, GŁOŚNO ZROBIŁO SIĘ W OSTATNIM CZASIE ZA SPRAWĄ POLITYKI CENOWEJ. TOPWARE JEST FIRMĄ NIEMIECKĄ, Z CENTRALĄ W MANHEIM.

Polski oddział Topware ma siedzibę w Żywcu i filie w Bielsku-Białej, Krakowie i Rzeszowie.

Reset: *Jak opłaca się firmie Topware sprzedawanie nowych gier w cenie 40 zł?*

J. Owczarek: Stawiamy sobie za cel, aby nasze produkty były osiągalne dla każdego i żeby nie opłacało się ich kopiować w sposób nieautoryzowany. Stać nas na to ponieważ Topware operuje dużymi nakładami, w tłoczniach kompaktów zamawiamy miliony egzemplarzy. Zysk wypracowujemy nie marżą, ale obrotem. Chodzi o to, aby wpływy były na tyle rozsądne, żeby pokrywały koszty produkcji i były w stanie nas zadowolić, a z drugiej żeby nasz udział w rynku był bardzo wysoki, np. w Niemczech wynosi on 70%.

Reset: *Czy pierwsza gra Topware — EARTH 2140 dobrze się sprzedała?*

J.Owczarek: W samych Niemczech amatorzy gier kupili już 150 000 egzemplarzy, a gra sprzedaje się nadal. Poza tym sprzedajemy ją w wielu innych krajach: Holandii, Hiszpanii, krajach Dalekiego Wschodu, Szwecji, no i w Polsce. Obojętnie gdzie sprzedajemy którąkolwiek z naszych gier, jest ona zawsze dystrybuowana w lokalnym języku, łącznie z partiami głosowymi.

Reset: *Jakie inne gry są jeszcze w ofercie Topware?*

J.Owczarek: Oprócz EARTH 2140 w sprzedaży dostępne są JACK ORLANDO i FREDDY. Będziemy dążyli do rozszerzenia oferty o inne gry, za rozsądne pieniądze.

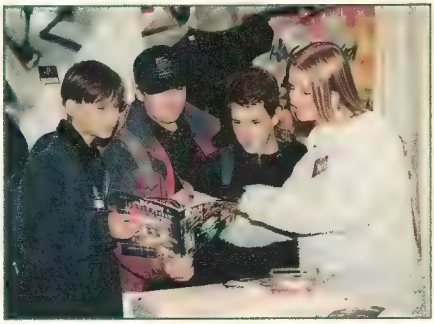
SZARAK (KORESPONDENT TAJNY)

Gambleriada

PIĄTA EDYCJA TARGÓW GIER KOMPUTEROWYCH GAMBLERIADA BYŁA LEPSZA OD POPRZEDNICH, CO JEST ZNAKIEM OPTYMISTYCZNYM. POCZĄTKI TRUDNE - PIERWSZEGO DNIA RANO BYŁO JAK W LODÓWCE, CO MOCNO OSTUDZIŁO EMOCJE. NA SZCZĘŚCIE AURA SZYBKO SIĘ ZMIENIŁA, A PEWNIE I ZWIEDZAJĄCY NACHUCHALI, TAK ŻE MOŻNA BYŁO ODSTAWIĆ CZAPKI, SZALIKI I ZAJĄĆ SIĘ ZWIEDZANIEM TARGÓW.

Firmy dystrybutorskie obecne były bardzo wystawnie. Nad halą Torwaru górowało najokazalsze stoisko IPS Computer Group. Wejścia na stoisko Optimusa urządzonego jak namiot obozowiska, strzegli odziani w zbroje rycerze. Najbardziej praktyczne stoisko miał CD Projekt, gdzie prawie każdy metr kwadratowy wykorzystywany był na powierzchnię ładową. Do stoiska LEM przyciągał nowiusieńki Volksvagen Golf IV, sprowadzony przez firmę Rowiński Wajdemajer, jak również konsolowy hit Final Fantasy VII. Mirage brylował z najnowszymi grami z Eidos. Mirage, IPS i CD Projekt w konkursach dla zwiedzających na nagrodę główną przeznaczyły komputery z procesorem Pentium II. Wszyscy oferowali programy po promocyjnych cenach. Generalnie, dolny poziom zajęła garstka firm z gigantycznymi stoiskami, a reszta świata urządziła się na antresolach.

Również my zajęliśmy z góry upatrzone pozycje na piętrze. Stoiskiem RESETU zarządzał Bamse, a konkursami, tradycyjnie już zajmowała się Zosia. Ze sprzętu najbardziej rzucał się w oczy olbrzymi 29" telewizor, na którym można było oglądać prania się ochotników w Tekken 2 i zmagania w Lost World. Obok stały pecety z wyszykowanym Little Big Adventure 2 i POD. Był czas na rozmowy, a w konkursach można było zdobyć gry z górnej półki i firmowe koszulki RESETU, na których składaliśmy pamiątkowe dedykacje. Te ostatnie można też było kupić. Wystawialiśmy też archiwalne RESETY, łącznie ze skromnym zapasem magicznej jedynki.



Obok kolorowych stoisk, turnieju Quake a największą atrakcją były konferencje prasowe z prezentacjami firm. IPS na pokazie otwartym demonstrował urywki Blade Runnera, ale kto wie, czy nie większą atrakcją była pierwsza publiczna prezentacja kilku lokacji z Wiedźmina. Metropolis zaszokowało nas nowatorskim operowaniem kamery i efektami świetlnymi (Biały Wilk w krypcie z czarem światłości). Nie mniej emocji wzbudził prawie ukończony Książe i Tchorz Reflux i prenatalny Gorky 17. Optimus podgrzał atmosferę demonstracją Dark Reign, wspomniany był też Quake II. Mirage zasypał uczestników konferencji gadżetami.

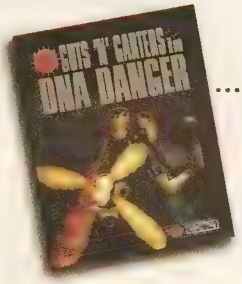
Nagrody Gambleriady

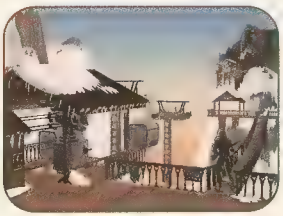
w których obok innych przedstawicieli mediów uczestniczyło dwóch reprezentantów RESETU, zostały przyznane nagrody w następujących kategoriach:

1. **Wydarzenie targów - pierwszy polski pokaz gry Blade Runner (Westwood Studios/Virgin Interactive/IPS Computer Group)**
2. **Najlepsza gra polska - Clash (Leryx Longsoft/Optimus S.A.)**
3. **Najlepsza gra zagraniczna - Dungeon Keeper po polsku (Bullfrog Studios/Electronic Arts/IPS Computer Group)**

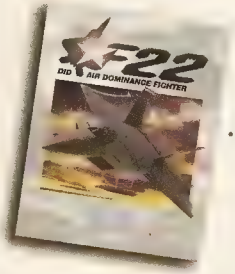
Kapituła nagród Gambleriady naradzała się w piątek, co jest o tyle mieszczącym terminem, że wtedy targi dopiero się rozkręcają. W kategorii wydarzenie targów wybieralismy trochę w ciemno, bo prezentacje firm przewidziane były do niedzieli włącznie. Organizatorzy obiecali uwzględnić to przy kolejnej edycji Gambleriady. Smutno nastraja fakt, że Clash był jedyną grą nominowaną do nagrody w kategorii najlepsza gra polska.

MYŚLISZ O PREZENTACH NA ŚWIĘTA ?

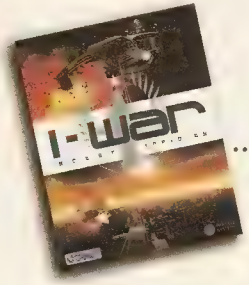




"ODPAL GUTS' N' GARTERS NIE POŻAŁUJESZ"
RESET



"F-22 ADF.. JEDNYM SŁOWEM NAJLEPSZY"
PC GAMER



"I-WAR WYGLĄDA ABSOLUTNIE DOSKONALE"
PC GAMER

MAMY DLA CIEBIE GWIAZDKOWE UPOMINKI

ocean

MIRAGE

GUTS 'N' GARTERS ©1997 Interactive Software Products. F-22 ADF ©1997 Digital Image Design I-WAR ©1997 Particle Systems Dystrybucja Ocean Software Ltd. ©1997. All Rights Reserved.
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 921, e-mail: mirage@mirage.com.pl, http://www.mirage.com.pl

USER JAMA

KRADZIONE NIE TUCZY

W NOWYM ROKU ZMIENIA SIĘ KWALIFIKACJA PRAWNA PIRACTWA KOMPUTEROWEGO - WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA BĘDZIE TRAKTOWANA W KODEKSIE KARNYM NA RÓWNI Z INNYMI FORMAMI WŁASNOŚCI. O TO, CO ZMIENI SIĘ WRAZ Z NOWYM PRAWEM I OGÓLNY OGLĄD STANU RYNKU GIER W POLSCE SPYTALIŚMY BOGDANA MACULEWICZA I GRZEGORZA ONICHIMOWSKIEGO.

Bogdan Maculewicz, Lege Artis (zastrzegł nie publikowanie zdjęcia, żeby nie utrudniać działań operacyjnych)

Reset. W jaki sposób Lege Artis zajmuje się ochroną praw autorskich programów komputerowych?

B.Maculewicz: Działamy w oparciu o pełnomocnictwa udzielone przez największe firmy w Polsce. Są wśród nich również dystrybutorzy gier: IPS, Mirage, LK Avalon, Marksoft i CD Projekt. Prowadzimy, zawsze wspólnie z policją, akcje bezpośrednie na giełdach komputerowych, robiąc tzw. zakup kontrolowany. Później sprawy rozpatrywane są w sądzie z ustawy o prawie autorskim i z reguły zarządzana jest odpowiednia kara finansowa. Choć był w tym roku proces w Lublinie, na którym zasądzone zostało bezwzględne pozbawienie wolności na 10 miesięcy. Muszę powiedzieć, że coraz rzadziej zdarza się umorzenie sprawy. Sądy zaczynają sobie zdawać sprawę, że piractwo nie jest czynem o znikomej szkodliwości społecznej. Pogląd ten będzie się umacniał wraz z wchodzeniem Polski do Unii Europejskiej.

Reset: Jakie w najbliższym czasie będą zmiany w prawodawstwie?

B. Maculewicz Dotychczasowe prawo nie jest doskonałe, ale wkrótce zmieni się na lepsze. Od pierwszego stycznia wchodzi w życie nowy kodeks karny, dzięki któremu **piractwo komputerowe będzie ścigane z urzędu** i przewidziano dlań boleśniejsze kary. Również od nowego roku obowiązywać będzie **nowy kodeks celny**, który przewiduje potworne dolegliwości finansowe dla osób przemycających kompakty z pirackim oprogramowaniem.

Reset: Jak duży jest rynek piracki?

B.Maculewicz: Szacuje się, że na rynku oprogramowania użytkowego jest to udział 75%. Sam Microsoft ocenia swoje straty z tego tytułu na 70 milionów dolarów. **Gdyby robić przymiarkę do czarnego rynku gier komputerowych, to wyszłoby że 90% gier jest sprzedawanych nielegalnie.** Głównym źródłem pirackiego oprogramowania są giełdy komputerowe. Największa jest we Wrocławiu, w Katowicach są dwie konkurujące giełdy, jest giełda w Krakowie, a w Warszawie dochodzi do tego jeszcze stadion. Od dwóch lat nie mamy wolnych week-endów, bo właśnie wtedy prowadzą działalność.

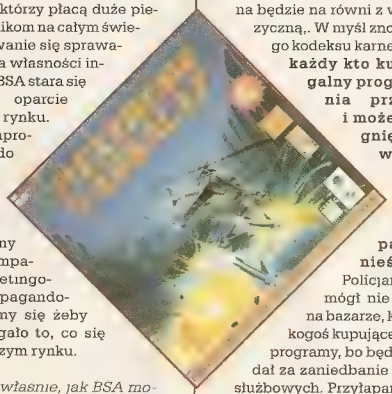
Reset: Czy powodzenie pirackich programów, może być wynikiem niewiedzy, nieuświadomienia?

B.Maculewicz: Z doświadczenia wiem, że pirackie gry kupowane i sprzedawane są świadomie. Tata kiedy kupuje grę, która kosztuje w sklepie kilka razy tyle, wie że jest to nielegalne. A jak tata jest niezorientowany, to do zakupu kradzionych programów na giełdzie namawiają go dzieci. **Tata może jeszcze nie rozumie, że namawianie do kupienia nielegalnych gier, to tak samo jakby dziecko prosiło, żeby pójść do sklepu i ukraść mu czekoladę.** Zdarza się że na giełdzie babunia, która nie wie czym handluje, ale jest to przypadek jeden na tysiąc.

Grzegorz Onichimowski, prezes IPS Computer Group, współpracownik Business Software Alliance (BSA)

Reset: Proszę nam powiedzieć parę słów o BSA.

G.Onichimowski: BSA skupia największych producentów oprogramowania, takich jak Mircosoft, Novell, Autodesk, Lotus, Symantec czy Santa Cruz Operation. Nie jest to organizacja otwarta dla wszystkich, tak jak np. ELSPA. To klub miliarderów, którzy płacą duże pieniądze prawnikom na całym świecie za zajmowanie się sprawami naruszenia własności intelektualnej. BSA stara się znajdować oparcie w lokalnym rynku. W Polsce zaproszone do współpracy zostały firmy Optimus, Mirage i IPS. Działamy razem w kampaniach marketingowych i propagandowych. Staramy się żeby BSA dostrzegało to, co się dzieje na naszym rynku.



Reset: No właśnie, jak BSA może pomoc w opanowaniu zalewu kradzionego oprogramowania?

G.Onichimowski: W Polsce jest piractwo przemysłowe, które nosi znamiona zorganizowanej przestępczości międzynarodowej. **BSA jest wielkim wsparciem dla prokuratora, sędziego i policjanta, którzy nie sięgają poza granice kraju.** Dokonuje identyfikacji CD-ROM'ów, jest w stanie stwierdzić na jakim sprzęcie były tłoczone, kto robił mastery. Kiedy rozpoznane jest z jakiego kraju jest tłocznia, BSA jako organizacja międzynarodowa, może podjąć działania na miejscu.

Reset: Jak zmiana prawa wpły nie na skuteczność ścigania zło dziejów?

G.Onichimowski: Do tej pory można było ścigać piratów z ustawy o prawach autorskich i pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku. Przewidywała ona sankcje karne egzekwowane w trybie prawno-skarbowym. W praktyce ustawa dobrze nadawała się właściwie tylko do spraw typu: ktoś komuś ukradł partie kodu źródłowego. Od pierwszego stycznia kary zostały wpisane do kodeksu karnego. Własność intelektualna traktowana będzie na równi z własnością fizyczną,. W myśl znowelizowanego kodeksu karnego, **również każdy kto kupuje nielegalny program, popełnia przestępstwo i może być pociągnięty do odpowiedzialności za kradzież, paserstwo lub paserstwo nieświadome.** Policjant nie będzie mógł nie zareagować na bazarze, kiedy zobaczy kogoś kupującego kradzione programy, bo będzie odpowiadał za zaniedbanie obowiązków służbowych. Przyłapane osoby niekoniecznie muszą od razu iść do więzienia, ale jak przy każdym przestępstwie czekają ich nieprzyjemne rzeczy: zatrzymanie, przesłuchanie, pismo do szkoły czy zakładu pracy, wpis do papierów, który później może być kulą u nogi przy szukaniu pracy czy w dostaniu się na studia.

Reset: Dlaczego na grach nie ma holo gramów, tak jak na kompaktach muzycznych

G.Onichimowski: Kompakty z kradzionymi grami są identyfikowalne tak czy owak i nie trzeba mieć do tego specjalnego przeszkolenia. Każdy produkt sprzedawany bez pudełka i bez instrukcji jest nielegalny. **Najnowsze premierowe hity sprzedawane za 25 zł, są kradzione, choćby nawet nadruk na płytce wyglądał w miarę porządnie.** Po prostu - same prawa licencyjne, które udziela zachodni producent, kosztują więcej.

KONKURS LEGALNYCH

Rozbuchane piractwo dusi legalny rynek gier komputerowych i nabija kabzę giełdowym bonzom. W efekcie ilość legalnie wydawanych i spolszczanych tytułów nie jest taka jaka mogłaby być w normalniejszych warunkach. Złodziejskie programy sprzedawane są na różnorakie sposoby Jedni opowiadają historyjki, jak to właśnie jest do kupienia taniej jeden egzemplarz, w którym zgubiła się instrukcja lub uszkodziło się pudełko (niepotrzebne skreślić). Inni bez żenady kuszą: „gry, użytki na pecета, tanio" wachlując świeżo wypalonymi złotymi płytkami. Stosunkowo nową kategorią są hurtownicy, którzy mają do opchnięcia całe szpindle kompaktów z kradzionymi grami i charakterystycznymi rosyjskimi napisami.

Wspólnie z dystrybutorami postanowiliśmy ogłosić konkurs promujący kupowanie legalnych gier. Do wygrania są gry komputerowe i różnego rodzaju unikalne gadżety. Aby wziąć udział w konkursie:

- wyślij do RESETU ksero rachunku za grę wydaną w grudniu przez jedną z poniższych firm
- napisz dokładnie w trzech zdaniach dlaczego gra ci się podobała, nagrody przypadają najciekawszym opisom
- zgłoszenia zbieramy do 15 stycznia, wyniki konkursu ogłoszone zostaną w numerze lutowym
- UWAGA: nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, dokładny adres)

Nasz adres
RESET
ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa

NAGRODY:

CD PROJEKT - pięć gier, pięć kompaktów muzycznych

LEM - pięć gier, firmowe długopisy i breloczki

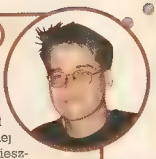
IPS - pięć gier, pięć koszulek Croca, dwadzieścia plakatów

MARKSOFT - pięć gier, samoloty tekturowe S-18 i drobne gadżety

MIRAGE - pięć gier, trzy kubki, dwie koszulki

KONKURS

1. User Jarna (Jacek Marczewski)



Najlepsza gra: Kultowy BLADE RUNNER, przygodówka czasu rzeczywistego z niesamowicie oświetlonymi scenerami w ostatniej chwili wyparł NEVERHOODA, który pokazał z jakiej gliny ulepione są dobre gry z meganiesztampowym pomysłem.

Wypatruję: jako zapalony trekkie w cierpieniu i niejakim osamotnieniu wyczekuję na kolejne tytuły STAR TREK THE NEXT GENERATION: FIRST CONTACT i HONOR KLINGON GUARD

2. Micz (Piotr Mańkowski)

Najlepsza gra: największym wydarzeniem w tym roku był dla mnie RIVEN. Trzy lata czekałem na kontynuację będącego dla mnie dziełem kultowym MYSTA. No i RIVEN nie rozczarował.

Wypatruję: najbardziej czekam na DUKE NUKEM FOREVER. Głównie dlatego, że przed nastaniem ery fragowania w sieciowego QUAKE, zagrywaliśmy się w DUKE NUKEM 3D.

3. M.M. (Michał Mazurkiewicz)

Najlepsza gra: DUNGEON KEEPER. W tej grze jesteś władcą mrocznego lochu. Dobra grafika, muzyka i dźwięk doskonale oddają atmosferę gry. Poza tym to jedna z pierwszych gier, w których nie musisz być dobrym rycerzem w lśniącej zbroi.

Wypatruję: kontynuacji słynnej serii - WING COMMANDER PROPHECY.

4. Coval (Tomasz Kowalski)

Najlepsza gra: QUAKE. Dziesiątki godzin spędziłem przy tej grze i ciągle nie mam dosyć. Wciąga mnie wyjątkowy mroczny klimat i szybka akcja, szczególnie jak gram po sieci z kumplami.

Wypatruję: BETRAYAL IN ANTARA. Następca sławnego BETRAYAL AT KRONDOR nie dotarł jeszcze do Polski, ale mam ogromną nadzieję, że będzie milowym krokiem w dziedzinie RPG.

5. PooH (Paweł Chmielowiec)

Najlepsza gra: NEVERHOOD i DUNGEON KEEPER - świeże pomysły i świetne wykonanie. Bardzo przypadł mi też do gustu TOTAL ANIHILATION.

Wypatruję: najwięcej spodziewam się po UBIKU, z pewnym niepokojem czy twórcy poradzą sobie z Dickiem. Natomiast skazany na sukces wydaje się QUAKE 2, chyba że zachwieje nim UNREAL.

6. Hammer (Marek Konderski)

Najlepsza gra: dla mnie hitem roku był TOTAL ANNIHILATION, a w dziedzinie sprzętu karty oparte na chipie 3Dfx Voodoo, takie jak 3D Monster.

Wypatruję: pozycjami na które nie mogę się już doczekać są jednakowo FORSAKEN i konwersja QUAKE: X-MEN THE RAVAGERS OF APOCALYPSE. Wiąże też nadzieje z chipsetem graficznym nVidia Riva 128.

7. Mamut (Maciek Ogiński)

Najlepsza gra: psychodeliczny POSTAL i hardcore'owy CARMAGEDDON to największe wydarzenia roku. Szokujące i wstrząsające podejście do sprawy oraz doskonały klimat, czego nie mogę powiedzieć np. o MEAT PUPPET.

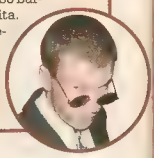
Wypatruję: wielkie nadzieje pokładam w długo oczekiwanym FALLOUT, który z pewnością stanie się biblią niejednego post-industrialisty. Czekam także z resztą świata na QUAKE II.

8. Krooger (Michał Cichy)

Najlepsza gra: X-COM APOCALYPSE za klimat, jakiego żadna gra tego typu długo nie będzie miała. Drugim faworytem jest TOTAL ANNIHILATION, który wessał mnie na dłużej niż RED ALERT.

Wypatruję: według mnie będą rządzić murowane typy FIGHTING FORCE, TOMB RAIDER 2 i STARCRAFT

9. Gregorious (Grzegorz Miller)



Najlepsza gra: X-COM APOCALYPSE, bo bardzo lubię turówki, a ta jest wręcz wyśmienita. To niewątpliwy przełom w tego typu strategiach, zwłaszcza wymiata tryb real-time.

Wypatruję: BLADE RUNNER. Klimat, grafika i oczywiście - temat. Co tu dużo gadać - kocham to, niech żyją androidy i ich elektryczne owce!

10. Gutek (Marcin Gutkiewicz)

Najlepsza gra: JEDI KNIGHT, nie będę oryginalny jak powiem, że mam hopla na punkcie Gwiezdnych Wojen i gier z tym związanych.

Wypatruję: najbardziej oczekuję THEME HOSPITAL 2, chociaż na razie nic nie zanosi się na wydanie kontynuacji.

OSTATNI MIESIĄC MIJAJĄCEGO ROKU TO CZAS PODSUMOWAŃ. KAŻDY AUTOR RESETU WYBRAŁ SWOJE TYPY NA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU ORAZ TYTUŁY, KTÓRE NAJBARDZIEJ WYPATRUJE W PRZYSZŁOŚCI. ZNASZ NASZ Z RECENZJI, ALE PRZECIEŻ BAWIMY SIĘ NIE TYLKO TYMI GRAMI, KTÓRE BIERZEMY NA WARSZTAT.

Najlepsza gra: DIABLO, pierwszy RPG z takimi możliwościami grania on-line oraz X-COM APOCALYPSE, sequel godny poprzedników z nowymi sposobami rozgrywki.

Wypatruję: ULTIMA ON-LINE, bo udostępni bardziej wirtualny świat niż wszystkie inne gry razem wzięte, poza tym chętnie zmierzę się z trzema tysiącami żywych przeciwników.

11. Sathorn (Adam Jagiełło)

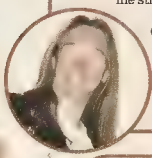
KONKURS

12. Bamse (Piotr Pawlak)

Najlepsza gra: LITTLE BIG ADVENTURE 2. W ciągu kilkudziesięciu (sic!) godzin spędzonych przed monitorem cały czas świetnie się bawiłem. No i ta grafika, dla której nie tylko warto umrzeć, ale i zabić nudę.

Wypatruję: QUEST FOR GLORY 5. Czekam niecierpliwie na kapitalną grafikę 3D połączoną z ciekawą fabułą powodują. A premiera ciągle jest przekładana.

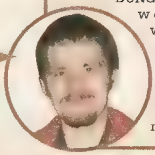
13. Dixie (Tomasz Przyjemski)



Najlepsza gra: nie trzeba daleko szukać, bez kontrowersji - MYTH, zupełnie nowy rozdział w historii real time strategy

Wypatruję: DEATHTRAP DUNGEON. Grałem w książkę „...Skorpion atakuje Cię obydwoma szczypcami i musisz traktować każde szczypce jako osobnego potwora tak jakbyś walczył z dwoma potworami. Każde szczypce mają ZRĘCZNOSĆ 10.. ". Fantazja, było ekstra.

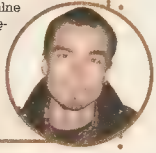
14. Eldgar (Tomasz Jarzębowski)



Najlepsza gra: DUNGEON KEEPER - bo jest inny, niż wszystko w co miałem okazję grywać oraz dlatego, że wciągnął mnie jak DIABLO, przepraszam, jak diabli.

Wypatruję: boskiej Lary w TOMB RAIDER 2 oraz CHAMPIONSHIP MANAGER 2 edycja 97/98, gdyż będzie największym, najlepszym oraz wreszcie obejmującym polskie realia managerem

15. McSon (Maksymilian Wrzesiński)



Ulubiona gra: DIABLO, którego cenię ze względu na wspaniały klimat. Porównywalne przeżycia miałem jedynie podczas nocy spędzanych nad Shadow Casterem (zmixowanym z Faceliftem Alice in Chains).

Wypatruję: ULTIMA ON-LINE, dane, którymi dysponuje na temat tego produktu pozwalają mi sądzić, że będzie to DIABLO dążące do doskonałości.

16. Kayteck (Kamil Mętrak)

Najlepsza gra: 688 (I) HUNTER/KILLER i LONGBOW GOLD, bo były dość realistyczne.

Wypatruję: FALCON 4 i M1 TANK PLATOON II, bo na cóż innego można czekać? Prawdziwy men powinien wiedzieć jak pilotuje się myśliwce i co się robi w czołgu.

17. Szarak

Najlepsza gra: Nie za bardzo radzę sobie z klawiaturą, którą została zaprojektowana dla osobników dziesięciopalczastych, ale moje sensory połechtał CONQUEST EARTH.

Wypatruję: PIĄTY ELEMENT, bo lubię śmiałe próby patrzenia w przyszłość, to takie zabawne jak porównuje to z moją bazą danych historycznych na Zeta Reticuli.

KONKURS KCIUKÓW

Odcisk kciuka jest od samego początku znakiem firmowym Resetu. Mając to na uwadze postanowiliśmy zrobić specjalny konkurs. Obok widnieją ponumerowane zdjęcia wszystkich autorow Resetu. Poniżej poliferowane odciski ich kciuków. Zadanie, jak się już pewnie domyśliłeś, polega na dopasowaniu jednego z drugim. Podobno w liniach papilarnych zakodowany jest charakter człowieka i jego upodobania, stąd pewną wskazówką mogą być nasze ty py na ulubione gry.

Wygrywa ten kto do dopasuje prawidłowo najwięcej odcisków. W przypadku remisu decydować będzie odpowiedź na pytania dotyczące Resetu.

Nagroda:

Pentum 166 MMX

Monitor 15" cyfrowy

Napęd CD-ROM 16x

Karta grafiki S3 Virge

Karta dźwiękowa wave-table

32 MB pamięci

Zgłoszenia do konkursu przyjmujemy:

* wyłącznie na kartkach świątecznych, z podanymi parami (np. 1-A, 2-B itd.) i danymi nadawcy (imię, nazwisko, dokładny adres)

* do dnia 15 stycznia, ogłoszenie wyników w numerze lutowym

* w konkursie nie biorą udziału właściciele kciuków, inni pracownicy Wydawnictwa ZPR Ekspress i członkowie ich najbliższej rodziny.

Powodzenia!

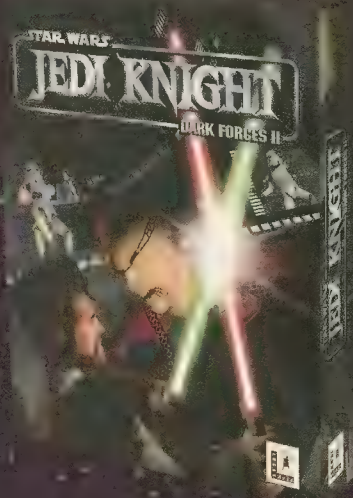
Tajny Sztab Konkursowy

...niech Moc będzie z Wami

STAR WARS™: JEDI KNIGHT (DARK FORCES™ II)

&

STAR WARS™: SHADOWS OF THE EMPIRE™

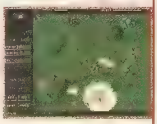


Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel.. (0-22) 642 27 66, 642 27 68; fax: 642 27 69
http://www.ipscg.waw.pl

Nasza filia w Zabrzu:
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel.: (0-32) 275 39 72

Na celowniku w grudniu

GRUDZIEŃ JEST MIESIĄCEM WYJĄTKOWYM. PÓŁKI SKLEPOWE UGINAJĄ SIĘ POD CIĘŻAREM NOWYCH GIER, A KIESZENIE GRACZY PRZECIWNIE - W OKRESIE ŚWIĄTECZNYM TRACĄ NA WADZE JAK NIGDY. TAKIE SĄ PRAWA ŚWIĄT.



Hitem miesiąca, a może nawet i roku, jest BLADE RUNNER. Tak na marginesie, pierwsze oficjalne wzmianki o grze pojawiły się jakieś pół roku temu. Nie powtórzył się więc na szczęście przypadek kilkuletniego oczekiwania na wielki hit.

Poza tym mamy cały worek prezentów. Tylu recenzji nie było jeszcze nigdy! Mamy najlepszą strategię czasu rzeczywistego, TOTAL ANNIHILATION. Gra jest o tyle wyjątkowa, że jako pierwsza gra w gatunku zawiera trójwymiarowe środowisko. Po całej serii bardziej i mniej udanych klonów RED ALERT, doczekaliśmy się wreszcie gry, która znokautowała ten superprzebój.

Długo oczekiwany RIVEN spełnią wszystkie pokładane w nim nadzieje. Dla fanatyków renderowanych przygodówek jest to swoista biblia. Trzy lata pracy programistów z amerykańskiej firm CYAN nie poszły na marne. Tak realnego świata w grze komputerowej chyba jeszcze nie było.

W numerze recenzujemy wreszcie niedoszłą legendę RPG, LANDS OF LORE 2. Żeby nie było nieporozumień - jest to dobra gra, nie stanowi jednak takiego przełomu, jakiego się można było spodziewać. Specjalnie dla wygłodniałych (z powodu małej ilości produktów tego typu na rynku) fanów RPG Sathorn przygotował dokładne rozwiązanie LOL2.

W numerze konkurują ze sobą dwa wspaniałe wyścigi samochodowe: ULTIMATE RACE i SCREAMER RALLY. Obie gry wykorzystują najnowsze akceleratory graficzne, obie są pięknie wykonane. To bezapelacyjnie najlepsze wyścigi mijającego roku.

W numerze nie zabraknie również gier sportowych. W okresie przedgwiazdkowym wzmożona jest aktywność EA SPORTS, wypuszczającej coraz to kolejne produkcje opatrzone metką „98". W zasadzie firma zmonopolizowała rynek, zostawiając konkurencję daleko w tyle.

Są jeszcze zręcznościowe TUROK: DINOSAUR HUNTER, VIRUS, CHASM i wiele innych. Naprawdę jest co czytać. A po skończonej lekturze wracajcie przed monitory.

Gra miesiąca: Blade Runner 24-25
Lands of Lore 2 28-29
Total Annihilation 30-31
Speedboat Attack 32
Lego Island 33
Jedi Knight 34-35
Incubation 36-37
Waterworld 38
Screamer Rally 40-41
Resident Evil 42
Excalibur 2555AD 43
Riven 44-45
Imperialism 46
Chasm 47
Turok 48-49
NHL 98 50-51
Ultimate Race 52-53
VIRUS 54
Politika 55
Banzai Bug 56
Take no Prisoners 61
NBA 98 62-63

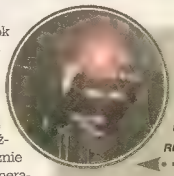
BLADE RUNNER

WESTWOOD ZA BAJOŃSKIE SUMY WYKUPIŁ PRAWA LICENCYJNE DO BLADE RUNNERA — PROJEKTU OD POCZĄTKU OWIANEGO MGIEŁKĄ TAJEMNICY I SENSACJI. ZAMKNIĘTE POKAZY NA TARGACH W ATLANCIE I LONDYNIE, KONTROLOWANE PRZECIEKI DO PRASY I INTERNETU — WSZYSTKO TO SPRAWIŁO, ŻE CZEKALIŚMY NA TĘ GRĘ ŚLINIĄC SIĘ NA WIDOK DOSTĘPNYCH STRZĘPÓW INFORMACJI.

Los Angeles, rok 2019. Korporacja Tyrell doprowadziła ewolucję robotów do fazy NEXEUS. Są to istoty właściwie nieodróżnialne od człowieka, potocznie nazywane replikantami. Generacja Nexus 6 górowała siłą i zręcznością, a inteligencją co najmniej dorównywała inżynierom genetycznym, którzy ją stworzyli. Replikanci byli używani na koloniach planetarnych: jako niewolnicza siła robocza, zwiadowcy w niebezpiecznych warunkach terenowych i siły uderzeniowe. Po krwawo stłumionym buncie, replikantów zdelegalizowano na Ziemi pod karą śmierci. Do ich zwalczania został stworzony specjalny oddział policyjny — Blade Runner, który tropił i likwidował każdego replikanta, który złamał zakaz. Oficjalnie nazywano to wycofaniem.

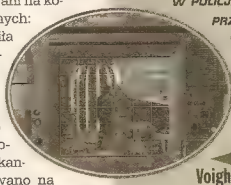
Przed dokonywaniem egzekucji Blade Runner wykonywał fi-

USER JAMA



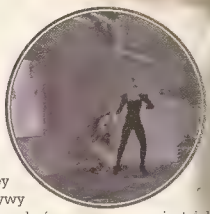
Speeder — *standardowy wehikuł policyjny, którym McCoy może szybko przefrunąć z miejsca na miejsce. W grze sprowadzony do roli dekoracji, ale przynajmniej można zobaczyć zapierające dech w piersiach widoki Los Angeles roku 2019.*

KIA - *Knowledge Integration Assistant kompletuje mnożące się jak króliki ślady, fotografie i nagrania dźwiękowe z rozpracowywanych spraw do późniejszego wglądu. Informacje z KIA można wrzucić do głównego serwera w policji, do sprawdzenia z poszlakami zebranymi przez innych Blade Runnerów.*



ESPER *Deckard w filmie użył takiego cacka, do wydobycia ze zdjęcia ledwo widocznego odbicia w lustrze. ESPER jest komputerem przeznaczonym do obróbki zdjęć, może powiększać obraz, obracać go i ekstrapolować niewidoczne szczegóły, takie jak numery rejestracyjne czy twarz postaci stojącej w cieniu.*

Voight-Kampff — *urządzenie do identyfikacji replikantów. Monitoruje reakcje badanego, podczas gdy Blade Runner zadaje serię pytań obliczonych na wywołanie reakcji emocjonalnej. Ważna jest odpowiednia kalibracja urządzenia i dobór intensywności pytań.*



nezyjny test psychologiczny Voighta-Kampffa, aby badając reakcje emocjonalne upewnić się, że rzeczywiście ma do czynienia z replikantem. Omyłkowe wycofanie człowieka groziło dożywotnim odebraniem licencji i długą odsiadką, a przecież Nexusy były imitacjami prawie doskonałymi. Wszczepiano im nawet fałszywą pamięć: wspomnienia z dzieciństwa i o rodzinie Część z nich nie zdawała sobie nawet sprawy, że są sztucznymi tworami, ile czasu - z danego im przez projektantów czteroletniego okresu - już przeżyli i ile jeszcze im zostało. Inni świadomie zaprzeczali do samego końca, wiedząc że potwierdzenie jest jak podpisanie wyroku śmierci, który każdy Blade Runner w mieście miał obowiązek wyegzekwować.

Fabuła BLADE RUNNERA bazuje na powieści Phillipa K. Dicka o mniej komercyjnym tytule „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach". Dick, pisarz cierpiący na schizofrenię i opętany manią prześladowczą, przez wielbicieli fantastyki uznawany za geniusza. Elementy tego szaleństwa widać w jego twórczości, a także jej pochodnych. Po zagłębieniu się w BLADE RUNNERA zadajemy sobie pytania o uczucia replikantów, o własną tożsamość, wreszcie o samą istotę człowieczeństwa. Atrakcyjna osnowa fabularna jest jednym z kluczowych atutów gry.

Nie sposób przy okazji nie wspomnieć, że w roku 1982 Ridley Scott nakręcił z dzisiejszej perspektywy kultowy film „Blade Runner". Wizja reżysera, choć odbiegająca od oryginału, porywała rozmachem i nowatorskim podejściem. Świat przedstawiony w filmie był urzekający plastycznie: wieczna noc, zamglone ulice oświetlane przez neony, uliczne latarnie i świetlne billboardy, futurystyczne budowle i nowoczesne urządzenia w stylistyce retro. Tym co ścina z nóg przy oglądaniu BLADE RUNNERA jest perfekcyjnie dopracowana sceneria. Lokacje zostały odwzorowane wiernie z filmu, a część stworzono na nowo zgodnie z mroczną wizją Ridley'a Scotta — w końcu nad scenografią i tu, i tam pracowała ta sama osoba Ładne komputerowo generowane scenki już nie raz widzieliśmy, ale nie tak mistrzowsko oświetlone. W grze światło sączy się przez szpary w żaluzjach, przebija się przez mgłę i deszcz. Jest ruchome, przez co ożywia i uwiarygodnia scenki. Na jednej lokacji jest z reguły kilka różnych, liczonych w czasie rzeczywistym, dynamicznych źródeł światła. W skrajnym przypadku możemy się ich doliczyć nawet pięćdziesięciu. Przykładowo podczas występów tancerki salę omiatają lasery i spoty, schody są podświetlane jarzeniówkami, dyskretną iluminację dają lampki przy stolikach, a na suficie palą się światła. Wielką przyjemność sprawiało samo gapienie się na każdą nową lokację.

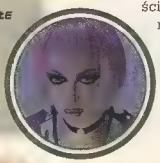
Bohaterem gry nie jest, jak można by wnioskować ze związków z ekranizacją, Richard Deckard, tylko początkujący adept Ray McCoy. To dlatego, że akcja gry rozgrywa się obok wydarzeń w filmie i stanowi ich uzupełnienie, przy czym porusza szerzej część wątków z książki. Jeden z nich jest związany z luksusem posiadania jakiegokolwiek prawdziwego zwierzątka. W okresie powyższej zajęcej wojnie nuklearnej są one właściwie wymarłe, dlatego też szczególnie cenne i chronione. Część ludzi, których nie stać było na wydatek rzędu rocznych dochodów, kupowało reprechnologiczne atrapy i w sposób tyle smutny co żałosny udawali oni, że są prawdziwe. Pierwszą sprawą McCoya jest wykrycie sprawców rzezi w sklepie ze zwierzętami. Zabicie trzydziestu zwierząt w tych realiach było bezgranicznym bestialstwem. Mogli to zrobić tylko replikanci.

BLADE RUNNER odbiega od kanonu klasycznej

Ray McCoy — Blade Runner. Nie jest starym wyjadaczem jak Deckard (grany w filmie przez Harrisona Forda). Po półtora roku załatwiania papierków, porucznik Gazza przydzielił mu prowadzenie sprawę. McCoy rusza polować na replikantów, chociaż w trakcie pościgu jego sympatie mogą się zmienić. W pracy posługuje się wszystkimi narzędziami swojej profesji: KIA, ESPEREM i czterdziestką piątką.

Clovis — przywódca grupy replikantów, którzy porwali kapsułę Mod-in Bus i wylądowali nielegalnie na Ziemi, w desperackiej próbie wydłużenia życia. Clovis jest replikantem generacji Nexus 6, najbardziej podobnej do ludzi i najbardziej zbójczej. Został zaprojektowany do walki, wydaje się mieć emocje, ale morduje z zimną krwią recytując poezję.

Crystal Steele — weterynarka jednostek Blade Runner. Crystal ma nosa, potrafi instynktownie wyczuć replikanta. Nie traci czasu na zabawy z testem Voighta-Kampffa i strzela bez pudła. W zależności od twoich decyzji w grze może być cennym sojusznikiem lub przeistoczyć się w bezwzględnego łowcę. Nie daj się zwieść jest urodzie i poczuciu humoru, Crystal ma bowiem serce ze stali.

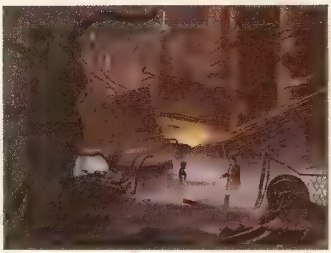


Lucy — czternastoletnia dziewczynka z fioletowymi włosami jest jedną z podejrzanych w sprawie bestialskiego mordu trzydziestu prawdziwych zwierząt. Od tego wątku McCoy rozpoczyna swoje śledztwo. Lucy utrzymuje ścisłe związki z replikantami, nazywa Clovisa ojcem, ale do końca nie wiadomo czy jest replikantem czy człowiekiem.

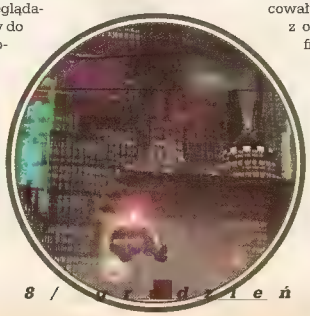
przygodówki. Po pierwsze nie ma w niej inwentarza, nieodłącznego elementu gier tego typu. Taka zmiana zasad gry wymaga przestawienia się na nowy sposób myślenia — nie zbieram przedmiotów po to, żeby je na czymś gdzieś użyć. Zbieram je po to, by złapać nowy ślad, który odkryje kolejnego rozmówcę, nasunie na myśl temat do spytania lub lokację. Eliminuje to bezmyślne klikanie wszystkiego na wszystkim, ale też ma swoje mankamenty. Przedmioty czasami bardzo trudno jest znaleźć, są małe i dobrze poutykane. Przykładowo w pierwszej lokacji, w sklepie Runcittera łatwo rzucają się w oczy papierek po pałeczkach, pies zabawka i niedojedzona czekoladka. Nieco trudniej jest wpaść na to, żeby wyjąć nagranie z kamery (konkretnie to właściciel sklepu nam je udostępnia), a za pierwszym razem pewnikiem do przegapienia jest leżąca na ziemi łuska z obrzyna napastników. Łatwo za to wpaść w manię dokładnego przeglądania każdej lokacji myszką od góry do dołu w poszukiwaniu przedmiotów. Taka nadgorliwość rozkłada narrację gry, tym bardziej że sporo jest lokacji przejściowych, w których żadnych przedmiotów nie ma. Rozróżnianie

gdzie mogą być przedmioty, a gdzie ich na pewno nie ma jest kwestią wyczucia, które nabiera się po pierwszym skończeniu gry.

Drugim elementem - rzadko spotykanym w przygodówkach - są sekwencje zręcznościowe, które w BLADE RUNNERA zostały wmontowane nader gładko. McCoy w każdej chwili może się zgnąć po swoją czterdziestkę piątkę. Pojawia się wtedy celownik, który po wystrzale odrzuca z celu i trzeba go nań ponownie naprowadzić. Ray korzysta ze swojego gnata żeby wycofać replikantów, opędzić się od przerośniętych szczurów w podziemiach, ale też rozwala nią zamek w kracie podczas pościgu. Musisz uważać gdzie sięgasz po pukawkę, np. w klubie nocnym zostaniesz natychmiast wyrzucony przez bramkarza. W szlifowaniu umiejętności strzeleckich pomocna będzie strzelnica na komendzie, gdzie możesz potrenować na kukłach poruszających się po kopii Los Angeles. Do ukończenia gry niezbędne jest dokupienie podrasowanej amunicji, bo seryjne policyjne naboje niezbyt sobie radzą z replikantami. Nie strzelaj na marne — ilość nabojów jest ograniczona, a będą bardzo potrzebne w końcówce.



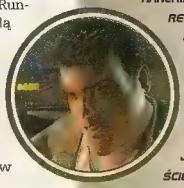
Kolejnym szokiem w BLADE RUNNER są wykreowane postacie, zarówno te pierwszo- jak i drugoplanowe. Przy tworzeniu gry współpracowały cztery postacie z oryginalnej obsady filmu, grające role Eldona Tyrella, jego asystentki Rachel, inżyniera genetycznego Chew i J. F. Sebastiana. Nałożono ich podobizny na



trójwymiarowe modele, które dzięki wykorzystaniu zaawansowanych technik motion capture i urządzeń do rozpoznawania wyrazu twarzy wyglądają jak żywe. Postacie wyglądają tak doskonale, ponieważ są modelowane olbrzymią ilością wielokątów, a nie teksturami, więc do złudzenia przypominają sekwencje filmowe. Po zakończeniu pewnego etapu gry, oglądamy je w pełnoekranowych filmikach i są to najlepiej wyreżyserowane przerywniki jakie dotychczas widziałem. W trakcie gry postacie są mniejsze i tu także dają o sobie znać dobrodziejstwa motion capture, choć dużo większe wrażenie robi ilość statystów. Daleko jeszcze do wirtualnego świata, ale jak nigdy dotąd w lokacjach są przypadkowi przechodnie zajmujący się swoimi sprawami, w barze ludzie popijają drinki, w salonie gier każdy automat jest zajęty, po ulicach przejeżdzają samochody. Daje to przyjemną iluzję, że świat ten jest zamieszkany.

Na deser zostawiłem to, co moim zdaniem jest największym krokiem w rozwoju przygodówek. Typowa przygodówka ma liniową akcję, co bardziej ambitne oferują dwie, trzy różne ścieżki dotarcia do końca gry. BLADE RUNNER jest przygodówką nielinearną. Polega to na tym, że główni bohaterowie mają inteligencję zaprogramowaną na zadania - podobnie jak ty dążą do jakiegoś celu. Crystal, koleżanka z oddziału Blade Runner pracuje nad równoległą sprawą, która zazębia się z twoją. Dlatego możesz ją spotkać na ulicy, jak będzie przepytywała ludzi. Lucy chce przeżyć i uciec, Clovis może chcieć rozmawiać, a Sadik zabić. Rozwój fabuły zależy od poprzednich decyzji i od pewnych elementów losowych.

Przed napisaniem recenzji ukończyłem grę dwukrotnie. Za pierwszym razem poszło podejrzanie łatwo i szybko, ale też dość płytko wbiłem zęby w sedno gry. Gdybym w tym momencie ją odstawił, zostałoby wrażenie dosyć przeciętne. Zabrałem się do gry drugi raz, wychwyciłem parę szczegółów, które wcześniej przeoczyłem i otrzymałem więcej fabularnego mięsa, zupełnie inne zakończenie, ale także dokumentnie inną historię po drodze. Poprzednio Crystal była moim sprzymierzeńcem i razem ruszyliśmy na Clovisa, powtórnie grając zabiła mi psa i to ja jej musiałem się pozbyć by uciec z Lucy w siną dal. Teraz zastanawiam się, co się stanie gdy w paru miejscach zrobię coś nowego. Wiem, że z ciekawości będę chciał zagrać po raz trzeci, a pewnie i czwarty. Chyba że zostanę wcześniej wycofany. A sam wiesz, że najbardziej przykro jest, kiedy do odstrzału wystawiają cię przyjaciele.



Porucznik Guzza — pokonał wszystkie stopnie policyjnej hierarchii, począwszy od szeregowego krawężnika. Obecnie zastępuje chorego Bryanta. To kuty na cztery nogi twardziel, który ma długie ręce i wiele widzi, ale nie jest jasne jakim wartościom pozostaje wierny — etosowi Blade Runnerów czy dążeniu do zapewnienia sobie prywatnych korzyści.

Sadik — Agresywny replikant, jeden z członków desantu Moon Bus i główny podejrzany w sprawie. Sadik to zaprawiony w walce, wysokiej klasy specjalista w dziedzinie materiałów wybuchowych. Pomyśl o tym, gdy będziesz otwierał anonimowe paczki.

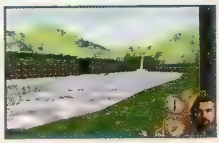
Dr Tyrell — twórca replikantów i inicjator najnowszej generacji Nexus 6. Postać genialna i kontrowersyjna zarazem. Wbudował swoim dzieciom mechanizm ograniczenia czasu życia do czterech lat, a co mają do niego żal. Obywatele z kolei protestują przeciw budowaniu coraz doskonalszych replik ludzi.

Rachel — asystentka i prawa ręka Tyrella, oficjalne stanowisko PR rep. To gra słów znana z filmu, po angielsku rep jako representative, ale również jako replikant. Deckard odkrył w filmie, że jest Nexusem 6, co skomplikowało wątek miłosny. W grze gra krótki epizod.

LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY

MIŁOŚNICY KOMPUTEROWYCH GIER ROLE-PLAYING NIE RAZ DOŚWIADCZYLI NA SOBIE SUROWOŚCI PRAW RYNKU. NIEGDYŚ ZNAKOMICIE ROZWIJAJĄCY SIĘ GATUNEK ZANIEDBANO. FANI RPG Z ZAZDROŚCIĄ MOGLI JEDYNIE PATRZEĆ, JAK MIEJSCE ICH ULUBIONEJ ROZRYWKI W PLANACH WYDAWNICZYCH FIRM ZAJMOWAŁY KLONY DOOMA I STRATEGIE CZASU RZECZYWISTEGO.

RPG wciąż jest jak na lekarstwo. W takim to czasie, jak mesjasza oczekiwano drugiej części głośnej niegdyś LANDS OF LORE: THRONE OF CHAOS. Było to jeszcze w zamierzchłych, wydaje się, czasach prosperity. O sequelu zaczęto mówić zresztą krótko po tym, jak okazało się, że LANDS OF LORE trafiła publiczności do gustu. Co więcej, pierwsze prezentowane materiały obiecywały, że kontynuacja stanie się graficznym majstersztykiem. Wreszcie po dwóch latach WESTWOOD obwieścił, że w końcu wypuszcza GUARDIANS OF DESTINY.



STRAŻNICY PRZEZNACZENIA podejmują akcję tam, gdzie pozostawił ją TRON CHAOSU. Scotia, negatywna bohaterka części pierwszej, której destrukcja (brzmi lepiej niż śmierć, czyż nie?) równoznaczna była pomyślnemu zakończeniu LOL, pozostawiła potomka. Znasz dalszy ciąg? No więc, niezupełnie... Scenariusz jest z nieco mniej, jeśli można tak to ująć, tradycyjnej beczki. Z pozoru przypomina trzecią część również westwoodowskiej LEGEND OF KYRANDIA, gdzie protagonistą stał się łotr z części pierwszej. W tym wypadku było inaczej: Luther, syn Scotii, nigdy nie miał złych zamiarów, co zupełnie zresztą nie przeszkodziło żołnierzom Gladstone pochwycić go i uwięzić przy najbliższej okazji. Tuż przed śmiercią, Scotia zdążyła przesłać synowi część swojej magii zmieniania kształtu. Nastąpiła jednak pewna awaria na magicznych łączach i przesyłka zamiast wspaniałym dziedzictwem stała się raczej kłopotliwym spadkiem z zadłużeniem. Luther owszem, zyskał zdolność zmieniania kształtów, ale jego problem polegał na tym, że zupełnie nie mógł nad nią zapanować. Niekontrolowane zmiany, to w zwinną jaszczurkę, to w niezgrabną, za to obdarzoną niezłym sierpowym bestię, nie ułatwiały mu stosunków towarzyskich. W Gladstone miał nadzieję znaleźć lekarstwo na swoje przekleństwo, ale w zamku wspomnienie jego

mamy było wciąż żywe.

Ucieczka z lochu nie była skomplikowana, gdyż wkrótce nastąpiła metamorfoza w bestię, dzięki czemu mury celi rozsypały się zaraz w drobny mak, a zanim zdążyli nadbiec żołnierze błyskawiczna zmiana w jaszczurkę pozwoliła na dyskretne opuszczenie niegościnnych progów.

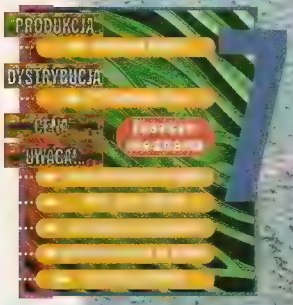
Szczęśliwy zbieg okoliczności, dwie szybkie metamorfozy we właściwym czasie? A może drobna boska interwencja? Niewykluczone. Sprawy mają się bowiem tak, że zły bóg Belial, pragnie się odrodzić (kimże on jest, dlaczego zły, kto go ukatrupił — to już folklorystyczne szczegóły do przeczytania w instrukcji) przy pomocy starożytnej magii, którą napompowany został Luther. Dobry bóg Draracle (szczegóły także w instrukcji) widzi jak na południowym kontynencie rodzi się trochę za dużo ponurych zielonych pająków zwiastujących powrót złego demiurga. Beliala naturalnie Draracle nie lubi i w Lu-

therze widzi niezłego kandydata do zaszkodzenia onemuż.

Wkrótce po ucieczce z Gladstone, Luther pojawia się w siedzibie Draracla. „Dobry Bóg" wysyła go na pierwszą linię zwodząc, że na południowym kontynencie znajdzie lekarstwo na swoje przekleństwo.

Tymczasem mistyczka z Gladstone, piękna Dawn, dowiaduje się swoimi kanałami o potworach na południu i zaniepokojona wyrusza sprawdzić naturę zjawiska i zbadać czy nie zagraża ono Gladstone. Spotkawszy Luthera, początkowo traktuje go jak zbiegłego więźnia, ale z czasem zrozumie, że przypadkowo oboje zmierzają do tego samego celu i ich drogi wielokrotne będą się jeszcze krzyżować. Tyle historii.

nę, bowiem mamy do czynienia z jakimś koszmarnym wykopaliskiem. Pikseloza brzydacznych bitmapowych potworów i nieostre kształty wielu tel stoją w zupełnym kontraście do wspaniale zrobionych, renderowanych scen, które bardzo często okraszają nam akcję. Znamienne jest zresztą, że w filmikach reklamowych, WESTWOOD pokazywał w zasadzie wyłącznie te sceny, unikając raczej przedstawiania grafiki „in-game". Jeśli dodamy do tego, że sfilmowani i nałożeni na renederingi aktorzy, to często po prostu banda dziwacznie rozmytych przebierańców, kształtuje się nam dość żałosny obraz graficznej hmm.. pomyłki, którego najlepsze nawet animacje ani wstawianie gdzieniegdzie statycznych lokacji rodem z klonów MYST nie uratują.



W LOL2 świat obserwujemy oczami bohatera, a środowisko jest w pełni trójwymiarowe. Luther może patrzeć do góry i do dołu, biegać, pełzać, skakać, przesuwać i układać jeden na drugim ciężkie przedmioty, a wszystko to często będzie miało zasadnicze znaczenie w rozwiązywaniu oferowanych przez grę zagadek. Tych jest pod dostatkiem i sprawiają wrażenie sympatycznych, co więcej wiele z nich rozwiązać można na kilka sposobów. Związane jest to z lutherowym przekleństwem, a więc jego zmianami w potężną, zdolną kruszyć najrozmaitsze przeszkody bestią i jaszczurkę zdolną do wciskania się w najdrobniejsze szpary. Jak na przykład pokonać przepaść? Człowiek może ją przeskoczyć, jaszczurka znajdzie jakąś wąską szparę i przejdzie na około, w obydwu formach można też rzucić czar, który spowoduje, że sufit zawali się tworząc pomost, a bestia... tym razem będzie musiała czekać na metamorfozę. Przekształcenia, nad którymi z czasem będzie można coraz bardziej panować stanowią ważną część gry. Pomysł ten jest znany choćby z SHADOWCASTER.

A grafika? Tutaj niestety nabywcy gry mogą bezradnie zacząć walić głową o ścia-

Tak naprawdę LANDS OF LORE 2 nie jest grą role-playing! Nie ma tutaj rozbudowanych statystyk, na które moglibyśmy chuchać i dmuchać, nie ma punktów doświadczenia i sposobu, by troszczyć się o rozbudowywanie umiejętności i kształtowanie charakteru Luthera w indywidualny sposób.

Interfejs jest niby dość wygodny, ale wkrótce nasz worek na przedmioty zapełnia się całą masą trudnych do zidentyfikowania znalezisk. Często możemy połączyć ze sobą dwa przedmioty, o których wiemy tylko tyle, ile Luther wymamrocze, gdy najedziemy na nie kursorem myszy. A wymamrocze nigdy nie więcej niż dwuwyrazową nazwę typu: kamień czampionów, tonem, który sugeruje, że jest to przedmiot o równie oczywistym przeznaczeniu jak na przykład długi miecz. Dość niedorzeczne jak na RPG, bo Luther wydaje się wiedzieć więcej niż my, ale wiedzę zachowuje dla siebie (chwyt raczej z przygodówek). Nowy przedmiot również nie wiadomo do czego służy, ale ma za to nową fachową nazwę. Wkrótce miejsca w worku brakuje, a my z niesmakiem musimy wyrzucać nasz stary, choć wciąż sprawny sprzęt masowego

rażenia, na cóż on nam jednak skoro w tej grze nie handluje się?

Pytanie: czy LOL2 jest grą dobrą czy złą, jest dość trudne. Z pewnością jest produktem innym, niż oczekiwano. Gra się bardzo satysfakcjonująco i długo, można wykonywać wiele subquestów - jednak gdzieś głęboko pozostaje niedosyt. Czasy pierwszego LANDS OF LORE i klasycznych role playing WESTWOOD, takich jak seria EYE OF THE BEHOLDER, nigdy już chyba nie powrócą.

GUARDIANS OF DESTINY cierpi na chroniczny brak tekstu, który uplastyczniałby świat i z którego moglibyśmy czerpać wiadomości na temat praw nim rządzących. LANDS OF LORE 2, to mimo wszystko mesjasz fałszywy, nie wróżący dobrze gatunkowi komputerowego RPG i jego najbardziej zatwardziałym zwolennikom, do których mam przyjemność należeć.

Od jakiegoś czasu w gatunku strategii czasu rzeczywistego panuje niepodzielnie następca C&C - Red Alert. Wiele gier próbowało co najmniej dorównać pierwowzorowi, innym wystarczyło tylko porównanie do Króla. Po roku panowania pora na detronizacje, nadchodzi Totalna Zagłada i nic nie będzie już takie same. Umarł Król, niech żyje król...

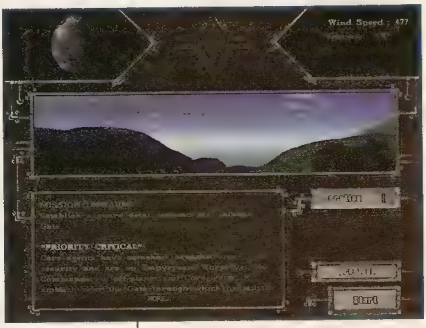
KROOGER

TOTAL ANNIHILATION

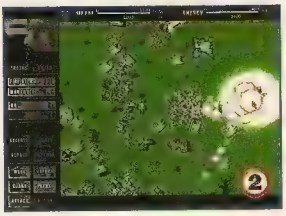
W odległej przyszłości, już od wieków walczą ze sobą dwa mocarstwa: Arm i Core. Ich wojna pochłonęła tysiące istnień ludzkich, wiele miast zostało doszczętnie zniszczonych. Siły obu stron wyczerpały się, ale żadna z nich nie myśli o zawieszeniu broni. Ludzie zostali zastąpieni przez KBOT-y (Kinetic Bio-Organic Technology), które są skuteczniejsze od ludzi i gotowe na wszystko. Jest to walka na śmierć i życie, w której wygra tylko najlepszy. Do zwycięstwa doprowadzi tylko Totalna Zagłada...

Fabuła nie jest mocną stroną gry, ale nie o to chodzi. Dodam tylko, że jednym z współtwórców jest nie kto inny, jak Ron Gilbert, odpowiedzialny za SECRET OF MONKEY ISLAND 2. TOTAL ANNIHILATION bije swoje pierwowzory dzięki rozwiązaniom graficznym, inteligencją komputerowego przeciwnika i megagrywalnością.

Wszystkie obiekty i tereny działań wojennych są trójwymiarowe. Jednostki i budynki poskładane są z wektorów. Robi to niesamowite wrażenie. Poruszając się pod górę, jednostki jadą wolniej niż te po płaskim podłożu, natomiast zjeżdżając z wzniesienia rozpędzają się. Wszystko porusza się z naturalną płynnością. Wieżyczka czołgu obraca się niezależnie od kierunku jazdy, z luf unosi się mały dymek, jednostki zostają odrzucane do tyłu po oddaniu strzału, po kilku celnych salwach, wroga jednostka eksploduje w nie spotykany dotąd sposób, wszędzie walają się wraki zniszczonych pojazdów, podczas walki fruwają szczątki pechowców, drzewa płoną potraktowane rakietą. Wszystko w pełnym 3D.



Teren działań został zaprojektowany jako osobna bitmapa, co eliminuje efekt znany z C&C i podobnych gier, gdzie mapy wyglądały jakby były poskładane z klocków. Cała mapa ładuje się uprzednio do pamięci, co niestety zmartwi trochę posiadaczy 16MB RAM. Niektóre plansze (te większe) wymagają 32MB pamięci, w innym przypadku nie ma mowy o graniu. Tereny są niesamowite - śnieg, lawa, lasy i nieziemskie powierzchnie. Ważną rolę odgrywają drzewa, nie są to już tylko niewinnie stojące bitmapy, czasami potrafią człowieka nieźle wkurzyć. Jest ich bardzo dużo i często przeszkadzają w bitwie, wszystkie zaczynają płonąć i nic nie widać.



Jednostki, obok środowiska 3D, to najbardziej rozbudowany element gry. W podstawowej wersji jest ich 150, po 75 dla każdej ze stron. Zaglądając na stronę www.cavedog.com lub bezpośrednio na www.totalannihilation.com można ściągnąć dodatkowe jednostki, stworzone również przez graczy. Najważniejszą jednostką jest Commander. Jest to dość nieprzeciętny gość, stanowiący faktycznie alter ego gracza. Buduje budynki, naprawia jednostki, używa megaspluwy D-Gun, której siły nie przetrzyma żadna jednostka ani budowla, radzę ostrożnie używać tej pukawki, zużywa dużo energii a jej siła rażenia jest niesamowita i można nieźle skrzywdzić własne jednostki. Oddziały to przede wszystkim

kroczące Boty, czołgi, fregata morska i samoloty. Dodam jeszcze, że każda jednostka może wycofując się ostrzeliwać wroga, co daje nowe możliwości taktyczne. A po unicestwieniu określonej liczby wrogich oddziałów zdobywa status Veteran i jest dużo skuteczniejsza.

Słów kilka o bazie, która... właściwie nie istnieje. Nie ma czegoś w stylu Construction Yard. Budowle możesz stawiać gdzie ci się podoba i jak ci się podoba, nie muszą do siebie przylegać. Jest to również odstępstwo od normy. Można również zaznaczyć ile i jakiego rodzaju jednostki chcemy wyprodukować i spokojnie zająć się walką.

W każdym RTS-ie występuje problem surowców. Dwoma surowcami w TOTAL ANNIHILATION są - metal pozyskiwany z wraków zniszczonych pojazdów, kamieni i przetwarzany z energii. Energia pozyskiwana jest z drzew, materii organicznych, wiatru i słońca.

System walki jest nieźle rozwiązany dzięki równemu podziałowi sił. Dysponujesz taką samą siłą rażenia w powietrzu, na wodzie i lądzie - sukces zależy od wybranej taktyki walki. Ciekawie przedstawiają się bitwy morskie, w niektórych misjach będące kluczem do sukcesu (czasami trzy czwarte mapy to woda). Masz pełną kontrolę nad swoimi jednostkami, do prowadzenia zaawansowanych bitew morskich. Walka w powietrzu nie ogranicza się do puszczaniu na wroga bombowców. Każdą jednostkę kontrolujesz non-stop. Samoloty dzięki środowisku 3D robią w powietrzu beczki, śruby oraz inne ewolucje.

Taktyka na lądzie jaka jest, każdy wie. Dwa rodzaje - „Tank attack", przez niektórych uznawana za lamerstwo (ale jak to pięknie wygląda) i „Sneak Peek" polegająca na uruchomieniu jeszcze większej liczby szarych komórek. Komputerowe IQ trochę przypomina KKND. Jednostki wroga nieraz mogą zaskoczyć swoim sprytem i zaradnością. Nic jednak nie zastąpi żywego przeciwnika. TA ma opcje gry zarówno po sieci lokalnej, jak i przez Internet. Zsieciowani tworzą już klany, podobnie jak fani QUAKE czy RED ALERT.

Wymagania sprzętowe nie są wygórowane na moim P166 chodziła płynnie w rozdzielczości 640x480, 800x600 i 1024x768, przy osiągnięciu rozdzielczości 1600x1200 niestety mój sprzęt wymiękł, może to kwestia akceleratora 3D (ViRGE 3D). Trzeba dodać, że gra działa pod Win 95 bezbłędnie i chwała jej za to.

TOTAL ANNIHILATION to świetna, solidnie wykonana i maksymalnie wciągająca strategia czasu rzeczywistego, zostawiająca w tyle swoich prekursorów z RED ALERT włącznie. Długo będziemy czekać na następcę. Kandydat na grę roku - miesiące dobrej zabawy gwarantowane.

<SCREENY>

<1 & 2>
Taktyka „Tank Attack" na bazę wroga w pełnej okazałości, i nikt nie przeżył.

<3>
Gromada lekkich, zwinnych okrętów szturmowych na kolosa który ledwo co skręca to czasami klucz do sukcesu.

<4>
Obrona Shipyard'u to podstawa, nie pozwól by ktokolwiek się do niego zbliżył.

<5>
Atak myśliwców wroga na naszą bazę musiał się spotkać z...

<6>
... natychmiastową reakcją.

<7>
Znajdź wolno stojące budowle bez obstawy i zbombarduj je THUNDER'ami, osłabisz i zdekoncentrujesz nieco wroga.

<8>
Atak myśliwców „Freedom Fighter" na powolnie poruszającą się jednostkę wroga - w kupie raźniej.

<9>
Touch Down!

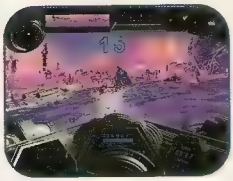
SPEEDBOAT ATTACK

RYNEK ZOSTAŁ ZALANY NAJRÓŻNIEJSZYMI WYŚCIGAMI. CIĄGLE PRZYCHODZI NAM WSIADAĆ DO SAMOCHODÓW, A JAKOŚ ZAPOMNIELIŚMY O SPORTACH WODNYCH. CZAS ODŚWIEŻYĆ PAMIĘĆ.

SPEEDBOAT ATTACK został stworzony z myślą o ludziach mających we krwi zbyt wiele adrenaliny, żeby móc wyładować ją w standardowy sposób np. puścić parę bogato zdobionych wiązanek sąsiadom. Jeśli jesteś jednym z nich, a nie przepadasz za latającymi po ekranie flakami, to sięgnij po SBA.

Do wyboru stoi przed tobą 10 różnorodnych tras. Każda wyposażona jest w wiele utrudnień, takich jak: kry lodowe, wodospady, faceci z karabinami usiłujący dociążyć twoją łódź ołowiem, miny, płonące plamy oleju i sporo innego paskudztwa. Ostatnio wyścigi jakoś przestały polegać na uczciwej rywalizacji. Szkoda tylko, że ślizgacze posiadają bardzo ubogie uzbrojenie. Karabin maszynowy i wyrzutnia rakiet to naprawdę jak na koniec dwudziestego wieku niewiele. Przecież istnieją tysiące innych fajnych pomysłów, które z powodzeniem można by wprowadzić do SBA. Dodatkowo istnieje opcja zabawy w trybie pokojowym (nie mylić z wyścigami po pokojach), ale jest ona dosyć nudna - to tak jakby grać w QUAKE'A bez broni.

SBA umożliwia ściganie się pięcioma odmiennymi motorówkami. Każda z nich ma swoje mocne i słabe strony. Są one zobrazowane w czterech prostych parametrach: maksymalna prędkość, zwrotność, przyspieszenie oraz pancerz.



Akcja toczy się w różnych warunkach. Czasami będziesz zmuszony do rywalizacji w nocy bądź podczas gęstej mgły. Jeśli wykażesz się wytrwałością i spostrzegawczością, z pewnością odnajdziesz podczas wyścigów sekretne skróty, pozwalające na bicie rekordów świata.

Dzięki autorom gry masz także możliwość zmierzyć się z kumplami - czyli sprawdzić swoje umiejętności nie tylko z bezmózgim i bezdusznym komputerem. Służy do tego opcja Split Screen, często wykorzystywana w pradawnych grach lecz ostatnio jakoś zaniedbywana na rzecz gry w sieci. Oczywiście tą ostatnią SBA też obsługuje. Maksymalnie sześciu graczy ma okazję wzburzyć spokojne wody na uprzednio przygotowanych trasach.

Chociaż SBA korzysta z technologii MMX oraz 3DFX, grafika nie rzuca na kolana - jest przeciętna. Muzyka także nie trzyma światowego poziomu, a podczas wyścigów w ogóle jej nie słychać. Według mnie SBA nie ma szans powtórzenia sukcesu, jaki stał się w swoim czasie udziałem wielu wyścigów samochodowych. A szkoda, bo pomysł wyścigów łodzi jest bardzo oryginalny.

BAMSE

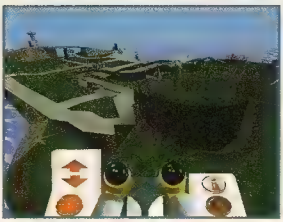
Adventures On LEGO ISLAND

W CZASACH, GDY WYDAJE NAM SIĘ, ŻE AKCJA GIER KOMPUTEROWYCH OSADZANA BYŁA JUŻ WE WSZYSTKICH NIEMAL REALIACH, JAKIE MOŻNA SOBIE WYOBRAZIĆ, PRODUCENCI GIER CORAZ CZĘŚCIEJ WPADAJĄ NA POMYSŁY, WYDAWAŁOBY SIĘ, OCZYWISTE.

Banalne, proste a jednak nie tak wyeksploatowane, jak chociażby oklepany schemat najazdu Obcych, czy zagadki detektywistycznej ukrywającej aferę międzynarodową. Ostatnio miło zaskoczyła nas DEMENTIA, w której główną rolę powierzono posiwiałej babci, a dziś ADVENTURES ON LEGO ISLAND.

Gra została napisana z myślą o graczach najmłodszych — autorzy określili przedział wieku pomiędzy 6 a 12 lat. Nie

są to zupełnie trafione liczby, gdyż najstarsi z wymienionej grupy uznają grę za zbyt łatwą i banalną. Zadanie gracza sprowadza się do zwiedzanie niezbyt obszernej wyspy (15 budynków, 35 mieszkańców), budowania różnych rzeczy z klocków LEGO i wypełniania drobnych misji, np. uczestniczenie w wyścigach samochodowych czy dostarczanie pizzy. Od napotkanych LEGO-ludzików mozna czasem usłyszeć jakąś historyjkę.

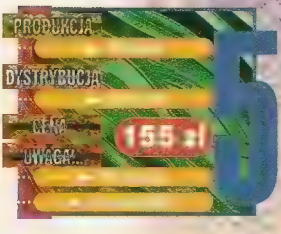


Na szczęście autorzy gry nie zapomnieli o pewnej „intrydze". Zadaniem gracza będzie złapanie i odstawienie do aresztu niejakiego Brickstera — LEGO-typa spod ciemnej gwiazdy, wielkiego miłośnika LEGO-pizzy, planującego opanowanie całej wyspy.

Interfejs, mimo że zdecydowanie różni się od tego, do czego przyzwyczaiły nas inne gry, jest dość przyjazny i nietrudno się w nim połapać . Sprowadza się do klikania myszą tu i tam, a czasami musimy jakiś element przeciągnąć po ekranie — technika znana z windowsowego „drag and drop". Na dokładkę ludziki LEGO, pojawiające się w grze, bardzo często objaśniają nam działanie niektórych urządzeń i podpowiadają, jak ich użyć zgodnie z przeznaczeniem. Ponieważ do klocków często siadają dzieci nie umiejące jeszcze pisać i czytać, niewiele jest objaśnień pisemnych. Wszystkie teksty są mówione po angielsku.

Grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości: statyczne lokacje z kilkoma poruszającymi się tu i tam obiektami, zawierają dużo kolorowych szczegółów. Przy zmianie lokacji wykorzystano efekt pikselizacji. Nieco gorzej wygląda trójwymiarowy świat, po którym często poruszamy się LEGO-helikopterem, czy LEGO-samochodzikiem. Za dużo tu wielkich obiektów — obszerny zielony trawnik bez kwiatków, krzaczków i innych drobiazgów, przeplatany jedynie jezdnią, a cała wyspa otoczona ogromną niebieską figurą geometryczną imitującą morze.

Autorzy mieli kapitalną koncepcję osadzenia akcji gry w świecie klocków LEGO. Będzie to wspaniała gra dla maniaków klocków, pomimo usterek w wykonaniu.



JEDI KNIGHT

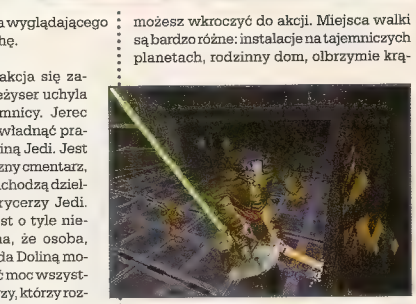
JEDI KNIGHT NIE JEST ZWYKŁĄ STRZELANINĄ „FIRST PERSON". TO LOGICZNA, WCIĄGAJĄCA OPOWIEŚĆ ZŁOŻONA Z 21 MISJI PRZEPLATANYCH FILMOWYMI WSTAWKAMI. BOHATEREM JEST GRACZ, ZNANY SZERZEJ JAKO KYLE KATHARN.

SARISS

Jest groźna. Bardzo groźna. Jej niespodziewane ataki są praktycznie nie do odparcia. Posiada też, tak zwaną, kobiecą intuicję, która podpowiada jej co zamierzasz.

jaki Jerec, który zamiast ciemnego kasku, ma ciemne wąskie okulary. Przestajemy go lubić od razu na początku gry, kiedy to wykańcza jakiegoś ciemnego kolesia wyglądającego na równiachę.

Potem akcja się zawiązuje i reżyser uchyla rąbka tajemnicy. Jerec pragnie zawładnąć pradawną Doliną Jedi. Jest to specyficzny cmentarz, na który odchodzą dzielne dusze rycerzy Jedi. Sprawa jest o tyle niebezpieczna, że osoba, która włada Doliną może posiąść moc wszystkich rycerzy, którzy rozstali się z życiem przy pomocy skoncentrowanej energii uformowanej w miecz. Ostatnią rzeczą, jaką potrzebuje Jerec jest mapa, „urządzenie" bardzo ważne jeśli się chce gdzieś dotrzeć. Pytanie: gdzie jest mapa? Odpowiedź: w rodzinie. A konkretniej, ma ją twój ojciec, który zmarł w niewyjaśnionych pierwotnie okolicznościach, a dookreślonych później jako morderstwo. Ojciec przesłał mapę tobie, a przesyłkę przechwycił robot 8t88, pracujący dla Jerca. To mniej więcej na początek, pora więc kogoś wysłać do kosmicznego piachu, a delikatniej - pyłu.



możesz wkroczyć do akcji. Miejsca walki są bardzo różne: instalacje na tajemniczych planetach, rodzinny dom, olbrzymie krążowniki kosmiczne, stacje przeładunkowe, tajne bazy, itd. Trzeba przyznać, że projektantom i grafikom na ogół nie brakowało wyobraźni. Poszczególne scenerie zdecydowanie różnią się pomiędzy sobą. Zmieniają się także przeciwnicy. Wpierw są to prości wojacy z wyjątkowo nieprzystojnymi fizjonomiami oraz dziwne zielone stwory. Później pojawiają się wielcy goście z jeszcze większymi toporami, a na koniec, wiadomo - dobrze znani z poprzednich części żołnierze ciemnej strony. Przypomnienie dla snajperów: białe, brązowe i szare ubranka. Postacie modelowane są bardzo przyjemnymi dla oka metodami. Wszyscy są w pełni trójwymiarowi i zachowują się bardzo przekonująco.

Jak to na ogół bywa, zaczynasz ze skromnym środkiem bojowym, z którym długo byś nie pociągnął.

KAYTECK

PAN RYCERZ JEDI

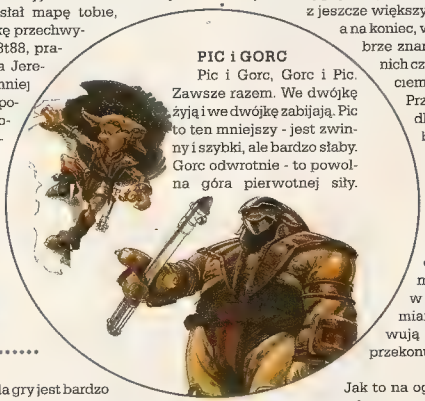
Fabuła nie jest skomplikowana, ale wystarczająca by dostarczyć rozrywki na kilka ładnych dni. O co chodzi? Otóż czasy niejakiego Vadera, gościa, który chodził w kasku i czarnych ubraniach już dawno odeszły w przeszłość. Teraz ciemne interesy z mroczną stroną mocy prowadzi nie-

BUM! JESTEŚ DEAD!

Zasada gry jest bardzo prosta. Najpierw film wprowadzający w klimat, później zwięzła odprawa i już

PIC i GORC

Pic i Gorc, Gorc i Pic. Zawsze razem. We dwójkę żyją i we dwójkę zabijają. Pic to ten mniejszy - jest zwinny i szybki, ale bardzo słaby. Gorc odwrotnie - to powolna góra pierwotnej siły.



YUN
Pierwszy z rycerzy ciemnej strony. Generalnie koleś jest cienki, ale trzeba uważać na kule energetyczne które miota, gdy da mu się dłuższą chwilę spokoju.

Na całe szczęście szybko możesz odnaleźć różne przyrządy, czyniące drugiemu dokładnie to, co tobie niemile. Będziesz miał więc strzelby laserowe, bomby, granaty, miny, wyrzutnie, działka, kusze energetyczne... nieźle, nie?

Co jakiś czas przyjdzie ci się zmierzyć z kolejnym poplecznikiem Jereca. Będą to rycerze ciemnej strony mocy, z którymi musisz toczyć pojedynki na miecze świetlne. Takie zmagania są bardzo widowiskowe i niezwykle trudne do opanowania.

MAV
Od kiedy stracił nogi, stał się bardzo nieuprzejmy. Uważaj, bo gość jest szybki - wszak ma nogi nie z tej ziemi. Gdy go pokonasz, z pewnością sprowokuje cię do pewnych... ostatecznych rozwiązań.

Graficznie JEDI KNIGHT stoi na wysokim poziomie. Obraz liczony jest przez bardzo dobrze przygotowany system graficzny, który praktycznie nigdy się nie wywala. Jedyne dziwne efekty pojawiają się przy widokach na całą postać Kyle'a, kiedy kamera zbliża się do naszego bohatera. Ale to drobnostka. Ogólne wrazenie jest jak najbardziej poprawne: efekty świetlne są więcej niż spektakularne, perspektywa zachowuje się bez zarzutu, tekstury wyglądają bardzo ładnie, jednym słowem - profesjonalizm.

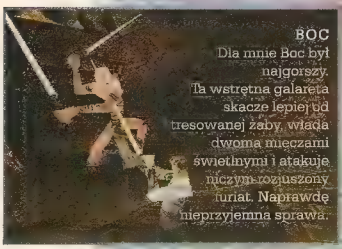
PIERWSZY I JEDYNY RAZ

Niestety poważnym minusem gry jest jej jednorazowość. Gra wciąga gracza niczym odkurzacz, trzyma w napięciu przez cały czas, jednak gdy ktoś wykona 21 misji, to koniec. Przecież widziało się już wszystkie filmy, zna się opowieść, wszystkie epizody. Nic już nie zaskoczy gracza. Pod tym względem JEDI KNIGHT ma coś z pięknych przygodówek, które przechodzi się tylko raz.

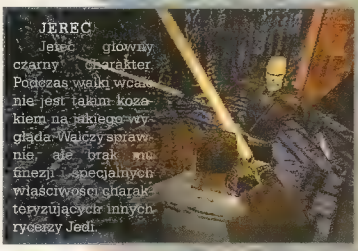
DO ATAKU!

Gra jest bardzo fajna. Miłośnicy dobrej rozrywki z pewnością szybko docenią klimat JEDI KNIGHT. Składa się na niego profesjonalna praca wielu ludzi i magnetyzujący urok Gwiezdnych Wojen. Jeśli uznajesz tylko QUAKE, to JK może ci się nie spodobać, gdyż produkcja LUCASARTS opowiada przygodę, w którą wczuć się może pojedynczy gracz. Wprawdzie jest w grze opcja multiplayer, ale nie o to w JEDI KNIGHT chodzi.

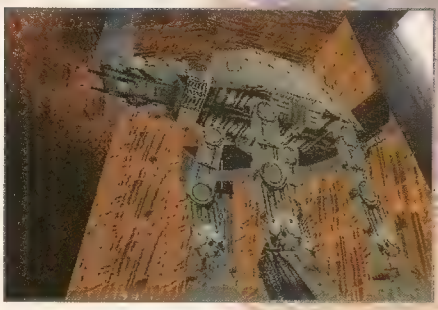
Jeszcze raz polecam, bo warto choć na chwilę przenieść się do świata Star Wars.



BOC
Dla mnie Boc był najgorszy. Ta wstrętna galareta skacze lepiej od tresowanej żaby, włada dwoma mieczami świetlnymi i atakuje niczym rozjuszony furiat. Naprawdę nieprzyjemna sprawa.



JEREC
Jerec głowny czarny charakter. Podczas walki wcale nie jest takim kozakiem na jakiego wygląda. Walczy sprawnie, ale brak mu niemal wszelkich specjalnych właściwości charakteryzujących innych rycerzy Jedi.



INCUBATION

GREGORIUS

SPOKOJNA, ZAPOMNIANA PRZEZ BOGA I LUDZI PLANETA SCAYRA, BYŁA UROCZYM POSTINDUSTRIALNYM MIEJSCEM ZAMIESZKANIA POGANIAJĄCYCH SWE ROBOCIKI CHROMIAN.

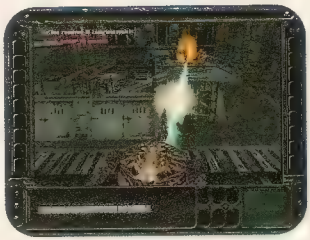
Ale, jak to zwykle bywa, idylla nie trwała wieczność. Pewnego pięknego dnia ktoś, może zbyt mocno pogoniony robocik, wyłączył pole siłowe, dzielące idyllę kolonistów od brutalnego życia naturalnego tej planety. Nie dość, że potwory wdarły się do miasta, to jeszcze zaraziły się jakimś podejrzanym wirusem (grypa?) i zmutowały. Krwiożercze bestie zaczęły terroryzować miasto. Chyba czas, żebyś wkroczył do akcji.

INCUBATION jest kontynuacją niezapomnianej serii BATTLE ISLE. Zazwyczaj gry i filmy kiepsko wychodzą w formie długich serii, lecz tu mamy wyjątek. Co składa się na niezwykłość czwartej części cyklu? Przede wszystkim engine i grafika. Oto prosty przepis na taką grę: bierzemy pomysł z filmu „Aliens", jednostki ze „Space Hulka", sposób poruszania nimi z X-COM, środowisko gry z QUAKE. Lecz co najciekawsze - w INCUBATION engine został zapożyczony z EXTREME ASSAULT! Czyli pełny 3D, doskonale scrollowany, z opcją obsługi akceleratorów 3D, np. Monstera. Lecz prawdę mówiąc, bez dopalacza graficznego też zapiera dech w piersi. Widoki z wielu kamer: z góry (widok „boski"), z dwoma opcjami - taktyczny i zwykły, izometryczny z możliwością pełnego obrotu kamery, „first person" - zarówno komandosi, jak i obcy!

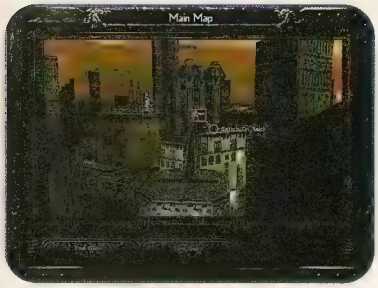
Mechanika gry jest bardzo prosta, co tylko powiększa przyjemność grania. Każda jednostka ma kilka punktów ruchu (startowe 3) i może je podczas swojej tury wykorzystać na poruszenie się o tyle kroków. Plansza jest umownie podzielona na kwadraty. Oprócz poruszania się komandos może robić też i inne rzeczy: strzelać, brać sterydy, leczyć siebie i innych, przeszukiwać skrzynki, włączać przełączniki i tak dalej.

Przez całą grę mamy do dyspozycji tą samą brygadę budowlaną... przepraszam, oddział komandosów. Pomyłka wzięła się z czerwonych ubranek żołnierzy. A oznacza to, że jeżeli w którejś misji stracisz trzech gości na pięciu, to w następnej staniesz z dwoma komandosami do boju - i to już wtedy nie jest śmieszne. Przebywanie z tymi samymi ludźmi przez dłuższy czas wytwarza więzi emocjonalne - dlatego też autorzy pozwolili na zmianę imion tych dzielnych obrońców rodzaju ludzkiego.

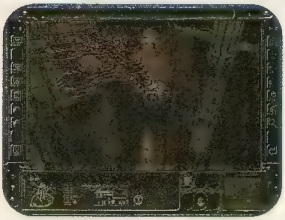
Przez czas trwania gry komandosi nabierają doświadczenia w walce z mutantami. Za każdego zabitego stwora zabójca otrzymuje punkty doświadczenia, które później podnoszą jego poziom umiejętności w posługiwaniu się śmiercionośnymi narzędziami. Z kolei te punkty możemy po misji zamienić na jakąś ciekawą broń lub inny osprzęt - wszczep, skaner, sterydy, zbroję, dodatkową amunicję etc. Jest w czym wybierać.



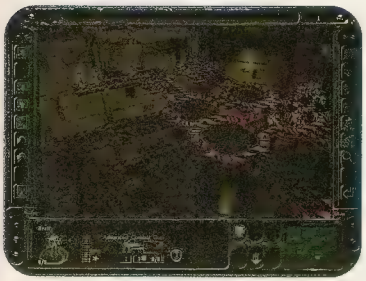
Interfejs uzytkownika jest w INCUBATION bardzo prosty i czytelny Po kliknięciu na jednostkę, cele widoczne będą oznaczone, a wokół niej pojawi się pełno cyferek - to pola, na które moze ona wejść, z liczbą punktów ruchu, jakie jej pozostaną. Równie łatwe jest strzelanie - wystarczy kliknąć na wrogu i już w jego stronę posypie się grad kul czy też struga napalmu. Trafiony przeciwnik zazwyczaj tworzy efektowną fontannę krwi bądź też ubarwia okolicę swoimi szczątkami. Zwłaszcza nogi lecą daleko.



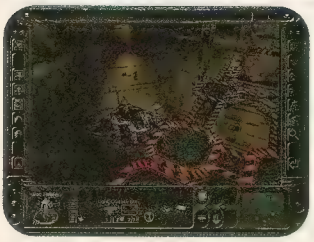
Na ekranie mamy kilka ikonek - ani za dużo, ani za mało, po prostu w sam raz. W każdej chwili możemy wgrać lub zapisać grę, zmienić widok pola bitwy lub wyjść z gry. Ciekawszymi opcjami są: cofnięcie tury (stwarza możliwość eksperymentowania) oraz tzw. „przybliżenie", czyli podstawowa informacja o potworze. Oprócz tego sumaryczne przypomnienie celu aktualnej misji, a na dole informacje o aktywnym komandosie.



INCUBATION umożliwi granie samemu, jak i w 4 osoby. W opcji pojedynczej mamy do wykonania ponad 30 misji, o różnym stopniu trudności, początkowo oczywiście niewielkim. Jednakże nawet i te pierwsze misje sprawią graczowi duzo radości i wytężonej pracy umysłowej. Misje układają się w logiczną całość, poprzetykaną napotkanymi magazynkami z bronią i wyjaśniającymi sytuację filmikami. Czasem też przylatuje transportowiec, ale zbyt rzadko, by był rzeczywiście użyteczny. W opcji single mamy do wyboru trzy poziomy trudności rozgrywanej kampanii. Na początek proponuję najłatwiejszy, co jednak nie świadczy, że jest to bułka z masłem.



Misje są najróżniejsze - od przezycia określonej liczby rund bez strat pod naporem liczebnej przewagi wroga, poprzez eskortowanie spotkanej osoby, aż po konieczność zabicia określonej liczby potworów w określonym czasie. Układają się one w logiczną całość podróży po mieście, gdzie kominy walczą z wysokimi wieżami katedr o dostęp do światła. Klimat jest niesamowity - walka zazwyczaj odbywa się na dachach wieżowców lub na wąskich mostkach, pod nimi zaś ziejące przepaście zapraszają nieostrożnych śmiałków. Podczas misji otwierają się nagle ukryte wejścia, skąd wypadają całe hordy potworów. Ruchome platformy, zapadające się pasaże, tajemnicze przełączniki i okrutne potwory - wszystko to działa na nerwy. Gdy otwierasz drzwi, kamera zmienia położenie na widok ze strony otwierającego. Nic dziwnego, że adrenalina krąży cały czas. To produkt tylko dla ludzi o mocnych nerwach!

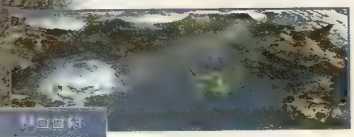


W opcji multiplayer możesz grać nawet z czterema oponentami, przez modem i w sieci, albo na jednym komputerze. Zabawa jest na 102, każdy gracz wynajmuje najemników - wybór spośród kilkunastu rodzajów, także możliwość skonfigurowania uzbrojenia według własnego uznania.

Z kim przyjdzie ci walczyć? Oponentem jest rodzima fauna, podrasowana paroma wynalazkami. Gatunków jest sporo - średnio pojawia się jeden na dwie misje. Niektóre są głupie, biegną wprost pod lufę, klapiąc zębami i tocząc pianę z pyska, inne zaś stają za regiem i strzelają czymś zielonym. Niektóre skaczą, inne pełzają, stoją nieruchomo lub wręcz przeciwnie - błyskawicznie się przemieszczają. Wszystkie jednak są groźnymi przeciwnikami, zdeterminowanymi i cwanymi, ale co najgorsze - występującymi w wielkich ilościach. Wyłażą z przewodów wentylacyjnych, sekretnych przejść lub wprost zza winkla, by gryźć i rozszarpywać pazurami.

Uważam, że INCUBATION to najlepsza gra strategiczna tego typu. Ma doskonałą grafikę, nawet bez dopalacza 3D. Widok z wielu kamer czyni grę niesamowicie rzeczywistą. Nic przeciez tak nie wprawia w drżenie rąk, jak widziane oczyma obcego plecy twojego wypieszczonego komandosa.

Misje są dość trudne, ale sporym ułatwieniem jest początkowe wprowadzenie. Jest tam kilka rad, bez których przejście misji jest nieomal niemożliwe. Gra się bardzo przyjemnie, i wprost nie można się doczekać, co jest w następnej misji. A to jeszcze nie koniec - BLUE BYTE odgraża się, iż lada chwila powstaną misje dodatkowe, także w opcji multiplayer. Zatem - „be just and fear not !"

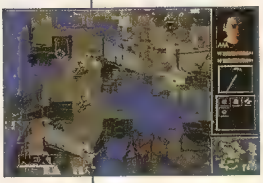


WATERWORLD

NASTĄPIŁO GLOBALNE OCIEPLENIE. LODOWE CZAPY POCZĘŁY OSUWAĆ SIĘ Z BIEGUNÓW KU OCEANOM. POZIOM WODY ZACZĄŁ SIĘ PODNOSIĆ. WKRÓTCE NIEMAL WSZYSTKIE LĄDY ZNIKŁY POD JEJ POWIERZCHNIĄ.

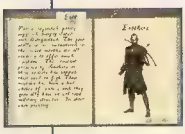
Chyba wszyscy rozpoznają ten scenariusz. Tak jest — oto początek jednej z najdroższych opowieści w historii kina. W „Wodnym Świecie" utopiono ponad 200 milionów dolarów. Kiedy nastąpiła logiczna kontynuacja — powstała gra komputerowa — część tego gigantycznego budżetu zasiliła także jej powstanie. I to widać.

Muszę przyznać, że do tworzenia gier na podstawie filmów podchodzę dość sceptycznie. Co prawda co jakiś czas zdarzają się takie perełki jak DUNE czy też część produktów spod znaku „Gwiezdnych Wojen", ale niestety zazwyczaj dochodzi do powstania wątpliwej jakości produktów w stylu LAST ACTION HERO, CLIFFHANGER (czy ktoś je jeszcze pamięta?) czy też INDEPENDENCE DAY.



Odłóżmy jednak uprzedzenia na bok i spójrzmy na WATERWORLD chłodnym okiem. Grze trzeba przyznać jedno — widać w niej spory nakład pracy. Zarówno podczas samej akcji, jak też i w czasie oglądania całej otoczki.

Gra składa się bowiem z sekwencji filmowych porozdzielanych przez fragmenty decyzyjno-taktyczne (albo jak kto woli — te drugie są przerywane przez filmiki). Wydawca określa swą grę mianem strategicznej. Jednakże moim zdaniem jest to termin użyty nieco na wyrost.



Wcielasz się w postać niejakiego Wodza. Twym celem jest odszukanie ostatnich fragmentów Suchego Lądu jakie jeszcze ostały się na naszej planecie. Grę zaczynasz dryfując wraz z grupą rozbitków na tratwach. W miarę rozwoju akcji będziesz zdobywał kolejne mieszkalne atole, gromadził sprzęt, surowce oraz informacje. Stopniowo twoja grupa będzie się rozrastać o nowych ochotników.

Historia poszukiwań lądu opowiadana jest w przerywnikach filmowych. Nie powiem, wyglądają one całkiem nieźle i, jak zapewniają autorzy, były realizowane w oryginalnej scenografii, przy współpracy ekipy filmowej Wodnego Świata.

Pomiędzy filmami natomiast musisz brać sprawy w swoje ręce. Gra podzielona jest na 22 epizody. Każdy z nich to sekwencja składająca się z wymiany handlowej z napotkanymi kupcami (gdzie walutą jest metal, woda i brud, a kupić można takie towary jak broń, kurtki-pancerze, amunicję czy też leki) oraz właściwej misji.

Misje zrealizowane są w rzucie z góry. Zazwyczaj ich cel jest dość prosty — zlikwidować wszystko co się rusza, przy okazji zdobywając jakiś obiekt czy też uwalniając pewnych ludzi, co pozwoli na popchnięcie całej akcji do przodu. Ten fragment gry przypomina jako żywo wszelkiej maści „strategie czasu rzeczywistego", tyle tylko, że pozbawione jakiegokolwiek motywu strategicznego. Czasami tylko pojawiają się pewne elementy taktyczne (np. — nie rzucaj jednego kusznika przeciwko pięciu kolesiom z pistoletami — rezultat jest do przewidzenia).

Misje, mają jak zwykle, zdecydowanie zwiększony poziom trudności w trakcie rozwoju akcji. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że akcja czasami toczy się wtedy w zaiste zawrotnym tempie — trudno zapanować nad wszystkimi żołnierzami, a pozostawianie ich własnemu losowi, mimo że posiadają pewien zakres autonomii w podejmowaniu decyzji, zazwyczaj kończy się dość mocnym przetrzebieniem oddziału.

Gra jest w sumie przeciętna. Co prawda zrealizowana jest poprawnie i może dostarczyć pewnej przyjemności podczas zgłębiania tajemnic Wodnego Świata, to jednak nie mogę polecić jej starym wyjadaczom strategii ani też amatorom krwawych strzelanin. Jeśli jednak czyjeś zainteresowania leżą gdzieś pośrodku — to czemu nie?

Ubi Soft ENTERTAINMENT

SYMULACJA

F1 Racing

LEM COMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrubucja w Polsce:

Licomp • EMPiK • Multimedia Sp z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

DOLBY SURROUND

3Dfx Gi CD-ROM Windows 95

MIDZ

SCREAMER

„Pronto? No, I do not speak English. Wait a moment" - mówią mi w Milestone. Wreszcie udaje mi się złapać bossa firmy. Antonio Farina nie jest zbytnio zaskoczony telefonem z Polski. „Did you like the new SCREAMER?" - pyta spokojnie.

A SCREAMER RALLY jest po prostu wspaniały. Gry z tej serii zawsze posiadały unikalną cechę, odróżniającą ją od wyścigowych „produkcyjniaków" w stylu NEED FOR SPEED czy DESTRUCTION DERBY. Tutaj walka na trasie, przepychanki i dyskretne bodiczki, mają miejsce od pierwszej do ostatniej sekundy wyścigu. Po jednym dobrym wejściu w zakręt można się przesunąć o kilka pozycji do przodu.

Prawa fizyki działają w SCREAMERZE RALLY dość... hmm... wyrywkowo. Czasem lekkie uderzenie w bagażnik przeciwnika powoduje jego wystrzelenie do przodu niczym z procy. Innym razem przy ocieraniu się o ogradzającą trasę skalę (dźwięk, jakby kto walił workiem ziemniaków o jakieś żelastwo), co normalnie zdarłoby z samochodu karoserię, jedziemy sobie spokojnie, jakby nigdy nic. Jazdę można obserwować z różnych kamer umieszczonych za kierownicą lub nad samochodem.

Jeździć można w trybie Arcade bądź Championship. W tym drugim zabawa jest znacznie ciekawsza, bo i zawiera ducha sportowej rywalizacji (sumowanie punktów z kilku wyścigów), a i trzy dodatkowe trasy można zobaczyć. Poza tym miło jest widzieć, jak przeciwnicy uczą się coraz to nowych trików: zajeżdżanie drogi, spychanie na pobocze, wymijanie na zakrętach. Opcje są rozmaite - możliwość wyboru jednego spośród pięciu wozów, ustawienie dowolnej liczby okrążeń, aż po regulowanie zdolności komputerowych przeciwników w trybie Arcade.

Pod względem graficznym gra stoi na najwyższym poziomie. Nie dość, że obsługuje wynalazki typu 3Dfx, Matrox Mystique oraz 3D Blaster, to i bez nich pomyka jak trzeba. Same trasy nie uległy jakimś drastycznym zmianom w stosunku do SCREAMERA 2. Powierzchnia nie jest płaska. Często, zwłaszcza w Kanadzie, jedzie się momentami wręcz po wertepach. Autorzy zrezygnowali z animowania poboczy (stada ptaków, dźwigi, jadące tramwaje w SCREAMER 2), wprowadzono za to efekty, takie jak mgła czy noc. Ten pierwszy wyłącznie utrudnia jazdę, natomiast w przypadku drugiego można mówić o cechach pozytywnych: światła jadących z tyłu samochodów pozwalają zobaczyć, z której strony drań chce cię wyprzedzić.

SCREAMER RALLY kopie tyłek. Nie tylko dlatego, że ślicznie wygląda lecz przede wszystkim ze względu na nieustanną interakcję pomiędzy wszystkimi ścigającymi się wozami. W tej grze po prostu dużo się dzieje.

TWÓRCA SCREAMERA, ANTONIO FARINA, MÓWI:

Reset. Jak się zaczęła historia Milestone?

A. Farina: Screamera zaczęliśmy robić w 1994 roku. Wówczas jeszcze formalnie nasza firma nie istniała. Milestone zostało powołane do życia dopiero dwa lata później.

Reset: Która część Screamera była większym sukcesem?

A Farina: Pod względem sprzedaży Screamer 2. Jednak większą sympatią darzymy Screamera, bo to dzięki niemu świat o nas usłyszał.

Reset: Czy Milestone jest powiązane ze stajnią Ferrari?

A Farina: Ależ skąd! To, że i my i oni mamy siedziby w Mediolanie i zajmujemy się wyścigami samochodowymi jeszcze nic chyba nie znaczy. Prawda? Choć trzeba przyznać, że w jakiś sposób korzystamy z ich doświadczeń.

Reset. SCREAMER RALLY ma wielu konkurentów..

A. Farina: Nie zgadzam się z tym. Na rynku nie ma zbyt wiele „zręcznościowych" wyścigów samochodowych, dlatego nie uważam żebyśmy stanowili konkurencję dla takiego ULTIMATE RACE.

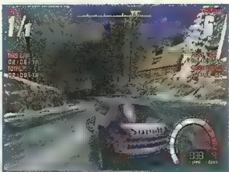
Reset: Trzy najlepsze cechy SCREAMERA RALLY?

A. Farina: Grywalność, widowiskowa grafika, ilość klatek na sekundę jak w automacie.

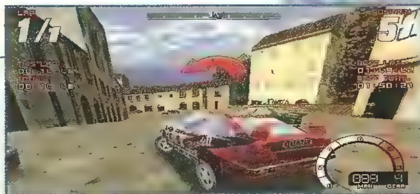
Reset: Jakie będą następne projekty MILESTONE?

A. Farina: Obecnie jesteśmy zajęci produkcją WORLD SUPERBIKE CHAMPIONSHIP. Gra jest oparta na oficjalnej licencji motocyklowych mistrzostw świata. Ta szczegółowa symulacja powinna trafić do sklepów w marcu przyszłego roku.

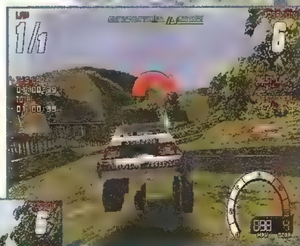
ER RALLY



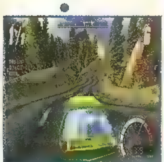
SZWECJA: Najtrudniejsza technicznie trasa. Lepiej jechać wolno środkiem drogi, niż szusować zaśnieżonym poboczem. Na nocnym niebie Skandynawii można czasem zobaczyć zorzę polarną...

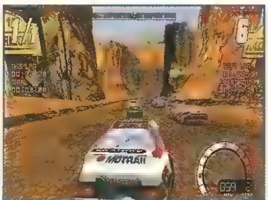


WŁOCHY: Początek trasy wiedzie przez renesansowe miasteczko. Włoscy tifosi przyglądają się zmaganiom rajdowców.

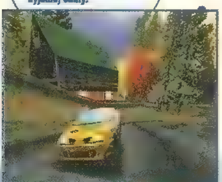


WALIA: Przepychanki na stromych, biegnących przez łąki i wrzosowiska walijskich drogach. W tym ujęciu rajdowy wóz przypomina jeepa.





KANADA: Kanada pachnąca żywicą... Trasa najeżona jest mnóstwem zakrętów. Jeśli nie zdążysz skręcić, pukasz w ścianę malowniczej kanadyjskiej chaty.



ARIZONA: W tej dolinie nakręcono większość hollywoodzkich westernów. [illegible] są tu bezpieczni na poboczach. Nikt nie będzie ryzykował wylądowania na dwumetrowym kaktusie.

CHINY: Wspaniałe proporce powiewają nad cesarskim pałacem. To z lewej to Wielki Chiński Mur?

Frunąc pół metra nad trasą, miło jest popatrzeć znad płotu na białe żagle.

MAMUT

RESIDENT EVIL

JUŻ PIERWSZE ZAPOWIEDZI RESIDENT EVIL REKLAMOWAŁY GRĘ JAKO ABSOLUTNY HIT. RZECZNIK PRASOWY CAPCOM MÓWIŁ O WSTRZĄSAJĄCYM SCENARIUSZU, DOSKONAŁEJ GRAFICE I WIELU GODZINACH ŚWIETNEJ ZABAWY. JAKIŚ CZAS PÓŹNIEJ, WSZELKI SŁUCH O PRACACH NAD RE ZAGINĄŁ. GRA JEDNAK POWSTAŁA I PONAD ROK TEMU UKAZAŁA SIĘ NA KONSOLI PLAYSTATION.

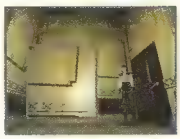
Produkt CAPCOM został z miejsca okrzyknięty najlepszą grą przygodową-horrorem, jaki kiedykolwiek ukazał się na PSX. Trudno jest się temu dziwić — śliczna grafika, doskonałe animacje, sugestywny dźwięk i, co najważniejsze emocjonujący scenariusz mówią same za siebie. Czas płynął, a mityczna pecetowa wersja RESIDENT EVIL wciąż nie pojawiała się. Odpowiedź nadeszła niedawno, wraz z trafieniem programu na półki sklepowe. Po kilku godzinach grania, nasuwa się jedno, bardzo istotne pytanie: czy warto było czekać?

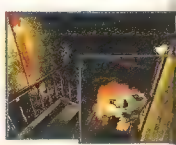
RESIDENT EVIL to pierwszy odcinek zapowiadanej serii ociekających krwią horrorów. Kolejne odsłony łączyć ma jedynie obecność obrzydliwych potworów i tony morderczego sprzętu. Tak też, w omawianej operze-gore pierwsze skrzypce grają mutanty oraz żywe trupy. Akcja gry rozpoczyna się w 1998 roku, kiedy w lesie Raccoon Forest odnalezione zostaje zmasakrowane ciało turystki. Zwłoki wydają się być w części zjedzone, toteż na miejsce zbrodni rząd wysyła elitarną grupę antyterrorystyczną S.T.A.R.S.

Jako Chris albo Jill, musisz odnaleźć twojego partnera, który zgubił się gdzieś w labiryncie korytarzy i pokoi gigantycznego domostwa. Gra mężczyzną jest trudniejsza, gdyż na jego drodze staje znacznie więcej potworów. Poza tym w przeciwieństwie do swej partnerki, na początku nie posiada on pistoletu. Jill Valentine zwiedza, pełne pradawnych tajemnic, wnętrza ponurego domostwa w kooperacji ze specjalistą od uzbrojenia, Barrym Burtonem. Trzeba zaznaczyć, że gra jest bardzo trudna: uzbrojenia i apteczek zawsze brakuje, zaś ożywione trupy wydają się wychodzić z każdej dziury i każdego zakamarka. Ma to jednak swoje bardzo istotne plusy — nieprzyjazne warunki doskonale tworzą atmosferę RESIDENT EVIL. Prawdziwa historia domu i okolic Raccoon Forest odkrywana jest stopniowo, wraz z zagłębianiem się gracza w ponurą intrygę. Największe wrażenie zrobił na mnie pamiętnik zarządcy domu, zakończony słowami: „Swędzi... Swędzi... Przyszedł Scott... Brzydka twarz, dlatego zabiłem... Mniam.".

Trudno wyzbyć się nawyku ciągłych porównań omawianej produkcji CAPCOM z niegdysiejszym hitem ALONE IN THE DARK. Złożoną z brył postać Edwarda Carnby'ego zastąpiły doskonale poruszające się, plastikowe sylwetki Chrisa i Jill. Paradoksalnie to właśnie grafika stanowi najpoważniejszy mankament RESIDENT EVIL. Choć gra obsługuje praktycznie wszystkie akceleratory graficzne, „dopalane" są jedynie występujące w grze postacie i interaktywne obiekty. Nie byłoby to takie złe, gdyby nie fakt, że wyrenderowane tła są bardzo nieostre i nierzadko wręcz brzydkie! Można znaleźć jednak dobrą stronę tego niedociągnięcia — łatwo jest odróżnić istotny dla gry element od zwykłej dekoracji. Drugim niedociągnięciem jest fakt, że RESIDENT EVIL rozwija skrzydła dopiero po zainstalowaniu średnio 300 megabajtów (plus dodatkowa setka wolnego miejsca na dysku niezbędna do działania gry). W przypadku zainstalowania mniejszej ilości plików, gra nie działa wprawdzie wolniej, ale nieco razi brak introdukcji oraz istotniejszych animacji.

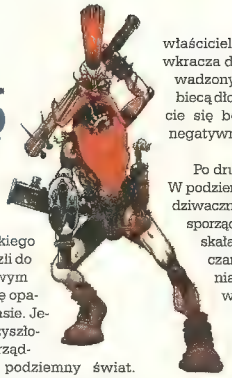
Poza tym jest dobrze. Gra jest bardzo długa i trudna (idealna dla miłośników „Nocy Żywych Trupów", „Krzyku" i „Mgły"), a do tego wciągająca.





PO OSZAŁAMIAJĄCYM SUKCESIE NA PLAYSTATION CZAS NA PODBICIE PLATFORMY PC!
„LARA CROFT NIE JEST JUŻ SAMA."
„CZYŻBY KONKURENCJA DLA TOMB RAIDERA?"
TAKIE OTO TYTUŁY POJAWIŁY SIĘ JAKIŚ CZAS TEMU W NAGŁÓWKACH ZACHODNICH PISM BRANŻOWYCH TUDZIEŻ NA STRONACH SIECI. NO DOBRA, O CO TYLE SZUMU?

EXCALIBUR 2555 AD



Porównywać jakąś grę z TOMB RAIDEREM to dość śmiałe zadanie. Ale tak to już jest - gry „kultowe" zawsze podnoszą poprzeczkę na poziom trudny do przeskoczenia przez konkurencję. Ale odłóżmy emocje chwilowo na bok i przyjrzyjmy się EXCALIBUROWI chłodnym okiem.

Na początku była wersja PSX. Później, jak to w przypadku sukcesów rynkowych bywa, przyszła pora na konwersję. Z takimi zabiegami bywa różnie. Z doświadczenia jednak wiem, że wspólną cechą gier przeniesionych w ten sposób na PC są zaskakująco wysokie wymagania sprzętowe. Do tego tematu powrócę, najpierw jednak zajmijmy się samą grą.

Po upadku wielkiego meteorytu ludzie zeszli do podziemi. W tytułowym roku 2555 udało im się opanować podróże w czasie. Jeden z dowódców z przyszłości postanowił podporządkować sobie cały podziemny świat. W związku z tym przeniósł się do XI wieku i wykradł magiczny miecz króla Artura. W ślad za rabusiem z mroków średniowiecza została wysłana (przy niewielkiej pomocy Merlina) superwojowniczka Beth. Zadanie - zlokalizować i odzyskać Excalibur.

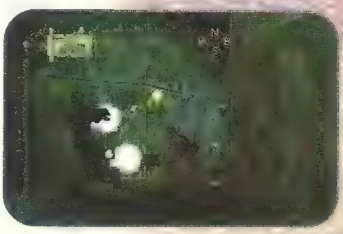
Gra jest labiryntową przygodówką z elementami zręcznościowymi. W każdym razie dość trudno jednoznacznie określić reprezentowany przez nią gatunek. Kierujesz oczywiście postacią Beth. Niestety, w porównaniu z TOMB RAIDEREM, w grze bardzo okrojono możliwości ruchu bohaterki. Może ona poruszać się jedynie w poziomie - o żadnych widowiskowych podwójnych saltach z przysiadem nie może być mowy. Rozbudowano natomiast wątek przygodowy. No, może „przygodowy" to za mocne słowo. Nazwijmy go „konwersacyjnym". Po prostu - aby przejść do następnego poziomu należy pogadać z kilkoma napotkanymi postaciami i spełnić ich życzenia - zazwyczaj chodzi o dostarczenie jakiegoś przedmiotu. Czasami należy jeszcze na przykład zlikwidować kilku wrogów czy też pobawić się w używanie odpowiednich przedmiotów w odpowiednim miejscu. Ogólnie rzecz biorąc poziom trudności został dobrany właściwie, nie powoduje zniechęcenia się gracza po pierwszych porażkach. Nie jest to oczywiście RAIDER, ale cóż... Taka gra zdarza się najwyżej raz na rok.

Nie mogło oczywiście zabraknąć elementów średniowiecznych. Przejawiają się one w dwu dziedzinach. Po pierwsze - walka. Wyłącznie białą bronią. Miecz Beth wygląda tak, jakby ważył tyle samo, co jego właścicielka. Kiedy wkracza do akcji prowadzony pewną kobiecą dłonią - strzeżcie się bohaterowie negatywni!

Po drugie - magia. W podziemiach można znaleźć całą masę dziwacznych składników oraz przepisy na sporządzenie właściwych mikstur. Jakaś skała blokuje drogę? Nie ma sprawy - czar rozczłonkowania załatwi sprawę.

Jak wygląda grafika, widać na zamieszczonych obrazkach. Nie widać na nich natomiast tego, co decyduje o powodzeniu współczesnych gier - animacji. Z jej płynnością jest, jak to zwykle w przypadku konwersji, nie najlepiej. Aby uzyskać satysfakcjonujący efekt potrzebny jest dość szybki komputer. Na przykład na Pentium 166 MMX + Matrox Millenium + Diamond Monster + 32 MB RAM (przyznacie, że to dość silna konfiguracja) gra działała płynnie do rozdzielczości 640x400.

Gra rozwija skrzydła dopiero na szybszych maszynach. Kiedy natomiast się to stanie, nie będziesz zawiedziony. Tylko kogo na to stać.



RIVEN

RIVEN ZNACZY OPUSZCZONY. TAKIE JEST TEŻ PIĘĆ WYSP ROZRZUCONYCH NA BEZKRESNYM OCEANIE. OPRÓCZ WIELU UMIESZCZONYCH NA NICH URZĄDZEŃ NIKT TAM NIE MIESZKA. ZOSTAŁA SAMA MAGIA.

MICZ

ZAGUBIONY CZAS

Na początku był MYST Jego autorzy, bracia Rand i Robyn Millerowie, jak nikt przed nimi potrafili zbudować diabelsko realistyczne środowisko gry. Pewnie dlatego MYST w samej tylko Ameryce sprzedał się w nakładzie ponad 3 milionów kopii, ustanawiając tym samym rekord w kategorii PC/Mac. Co ciekawe, ponad jedną trzecią nabywców gry stanowiła płeć piękna, co jest precedensem na skalę światową.

MYST nie miał zakończenia. Po odnalezieniu wszyst-

Widok na centrum teleportacyjne Riven'u.

dzi zatroskany nad księgą, patrząc w oczy śmiałkowi, który odważył się wypełnić nową misję. Trzeba odnaleźć i uwolnić jego żonę Catherine, pojmaną przez ojca Atrusa, Gheha. W jego samotni zbudowanej na szczycie wyspy, z której widać wszystkie zachody słońca zapisany jest plan osiągnięcia władzy nad całym Uniwersum.

Muzealny eksponat, ale wciąż pływa pod wodą – dzięki systemowi podwodnych szyn można opłynąć łodzią wszystkie brzegi jeziora

kich magicznych stron i dostarczeniu ich Atrusowi nie leciały gratulacje ani napisy końcowe — można było grać dalej, dowolnie podróżując sobie po surrealistycznych wyspach. RIVEN rozpoczyna się dokładnie w tym momencie. Oto mędrzec Atrus dalej sie-

WYSPY

Teren gry jest co prawda większy niż w MYST, ale raczej nie usprawiedliwia to konieczności ciągłej zmian płytek. Pięć kompaktów! A na nich parę dłuższych filmików pokazujących przejazd kolejką z wyspy na wyspę, chyba cztery scenki z udziałem żywych aktorów oraz... demo JOURNEYMAN PROJECT 3.

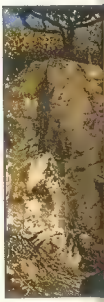
Tajemnicze zwierzęta uciekają zobaczywszy człowieka.

Grafika jest niezła, a nawet więcej — zawiera najlepsze renderingi, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grze komputerowej. Robiono je na trzynastu stacjach graficznych Silicon Graphics, rozstawionych w siedzibie firmy CYAN w amerykańskim miasteczku Spokane. Przedstawiony świat wyposażono w ruchome motywy. To znaczy, na niebie można tu i ówdzie zobaczyć fruwające ptaki. Wśród traw buszują świerszcze, po pniach drzew kursują żuki. No,

Ten piękny widok rozciąga się z tarasu, na który można wejść dopiero po odpowiednim ustawieniu dźwigni dystrybuujących wodę

i falująca woda. Podchodząc do oceanu można podziwiać odbicia chmur w drgającej błękitnej toni. Coś wspaniałego!

Poruszanie się odbywa się w sposób identyczny jak w MYST Nie ma najazdów kamer przy przejściu z lokacji do lokacji. Po pewnym czasie zdobywa się za to dostęp do teleportów, umożliwiających wygodne skoki z wyspy na wyspę. Ktoś może powiedzieć, że to wsteczny rodzaj interfejsu. Ale czy np. engine ATLANTIS funkcjonował do-

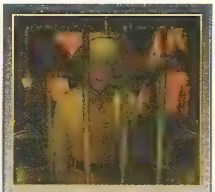


Dzięki pozornie bezsensownej zabawce można poznać system liczbowy starożytnej cywilizacji

brze? Moim zdaniem fatalnie, dlatego wolę „old-schoolowe" nie-do-końca-statyczne obrazki RIVENA.

DEUS EX MACHINA

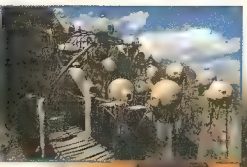
Zagadki. W sumie należałoby powiedzieć: zabawa w skojarzenia. W RIVEN nie występują przedmioty, które się podnosi i używa na otoczeniu. Zamiast tego trzeba odpowiednio ustawiać dźwignie lub szukać ukrytych w księgach schematów. Często w rozwiązaniu zagadki pomagają dźwięki, jak w przypadku wentylatora, który trzeba wyłączyć dość oddaloną dźwignią. Tylko dzięki warczeniu machinerii z dźwignią można skojarzyć powiązanie — wentylator warczał

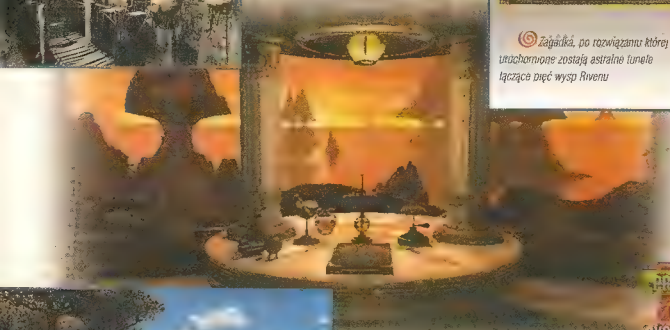


Gdzie we własnej, osobie czarny charakter gry

podobnie. Ciach i otwiera się tunel za wentylatorem.

Jednym z najciekawszych problemów jest konieczność rozszyfrowania systemu cyfrowego D'ni. Dzięki urządzeniu przypominającemu ruletkę, odkrywa



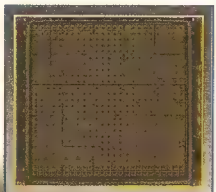


się pierwszych dziesięć liczb. Następne 15 trzeba wykombinować, analizując zależności pomiędzy odkrytymi już symbolami. Rozwiązanie wielu innych zagadek wymaga porządnej, najlepiej fotograficznej pamięci i umiejętności dostrzegania fałszywych śladów czy przedmiotów umieszczonych w grze zaledwie w roli rekwizytów.

Skończyłem RIVENA w ciągu około 25-ciu godzin. Nie zdarzył się ani razu moment „totalnego utknięcia", co zawdzięczać należy dość otwartej strukturze fabularnej. Niemal do samego finału pewne rzeczy można wykonywać równolegle.

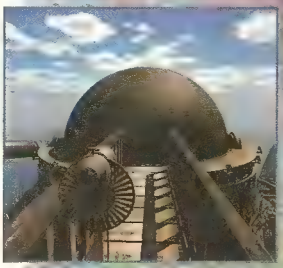
INNY ŚWIAT

Od razu po pojawieniu się RIVENA w Stanach, na internetowych listach dyskusyjnych obok zachwytów, zrodziły się skargi użytkowników u których a to animacje odgrywały się podwójnie, a to gra się zawieszała. BRODERBUND już w pierwszym tygodniu po premierze opublikował na swojej stronie patche likwidujące powyższe wady. Co ciekawe, błędy występowały u posiadaczy kom-



Zagadka, po rozwiązaniu której uruchomione zostają astralne tunele łączące pięć wysp Riveny

puterów wolniejszych niż p166. Tym niemniej nie ustały pytania. 3 lata w produkcji, 6 milionów „papierów" budżetu i pluskwiaki w grze? Powiedzcie to tysiącom graczy oczekujących na RIVENA niczym na świętość. I tak nikogo z nich to nie będzie obchodzić.



RIVEN mnie urzekł. Nie jako grę przygodową, lecz jako próbę stworzenia tajemniczego, nieeuklidesowego świata. Grając ze słuchawkami na uszach w ciemnym pokoju po północy, będąc samemu w domu, ma się wrażenie... bycia tam. Po dwóch godzinach takiego grania robi się człowiekowi zimno, bo rzeczywistość bezludnych krain, wypełnionych samymi odgłosami wiatru, ptaków i fal, wciąga, ale i przeraża. Pomijając intro, pierwszą żywą istotę spotyka się gdzieś w połowie gry. Poza tym jest tylko morze, skały i opustoszałe miasta.

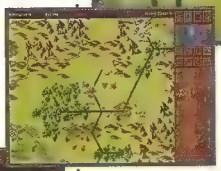
RIVEN nie jest dla profanów. Oni go nie zrozumieją.

IMPERIALISM

Wspominasz z łezką w oku CIVILIZATION? A może podobała ci się COLONIZATION? Jeśli tak, IMPERIALISM, godna następczyni swych znamienitych poprzedniczek, jest dla ciebie.

SATHORN

ra zaczyna się w początku XIX wieku. Akcja rozgrywa się na terenie losowo rozmieszczonych państw lub na scenariuszach opartych na faktycznych wydarzeniach i miejscach. Realizm nie jest chyba większy niż w dwóch wyżej wymienionych grach. Luźno dobrane wynalazki oraz rodzaje przemysłu pozwalają w krótkim czasie opanować sposób kierowania grą. Dostępne oczywiście jest menu multiplayer. Możliwość grania w sieci lokalnej, przez Internet, modem lub przez kabel łączący dwa komputery stała się już koniecznością. Nadeszły takie czasy, że gra bez takiej możliwości nie zaistnieje na rynku. Chociaż z drugiej strony wiem, że granie w gry strategiczne w opcji multiplayer, nie spotyka się z takim zainteresowaniem jak grami typu FPP (first person perspective) np. QUAKE, DUKE NUKEM, BLOOD.



Ale wróćmy do tematu. Lubisz rządzić państwami? Wywoływać wojny? Dokonywać rzezi napadających na ciebie wojsk? Tak, to jest to co tygrysy lubią najbardziej. Nie ma nic bardziej boskiego nad uczucie władzy nad całym państwem. Możesz (w granicach zdrowego rozsądku) budować zakłady przemysłowe, kupować wynalazki, poszukiwać minerałów, rozbudować armię, rozwijać rolnictwo - czyli rozbudować infrastrukturę państwa. Lub jeśli sobie tego życzysz, zagłodzić wszystkich obywateli i doprowadzić państwo do ruiny. Ale nie o to chyba nam chodzi.

Marzeniem każdego domorosłego kapitalisty jest podbicie i podporządkowanie sobie całego świata. W tej grze można to osiągnąć na kilka sposobów. Możesz za pomocą armii rozwiązywać problemy państwa zbrojnie, ale długotrwała wojna nie jest czymś pożądanym. Czy tego chcesz czy nie, światem rządzą twarde reguły ekonomii i nikt, ani nic tego nie odmieni. Dlatego nastaw się raczej na rozwiązania ekonomiczne. Możesz sprzedawać towary na rynku i kupować brakujące. Zawsze masz wolną wolę, np. chcesz kupić węgiel? Proszę, państwo X ma za 99$, państwo Y za 87$. Jeśli chcesz poszerzyć swoje kontakty handlowe, musisz zainwestować w przedstawicielstwa gospodarcze w innym państwie. Dbaj również o sąsiadów. Może się zdarzyć, że bojkotowany przez ciebie sąsiad ma gdzieś daleko przyjaciela, a ów z kolei jest twoim najlepszym dostawcą. No i co? No i nic, państwa te powiązane układami politycznymi lub ekonomicznymi - bojkotują cię wspólnie! Chcesz rozszerzyć handel? Proszę bardzo, zainwestuj w flotę handlową. Budowa statków kosztuje, ale zwraca się potem z nawiązką

Nic tak nie rozwija państwa jak nowinki technologiczne. Nie daj się zostawić w tyle. Tutaj nie możesz dotować naukowców. O nowych wynalazkach informowany jesteś co jakiś czas. Ale za każdy musisz zapłacić! Jeśli nie masz pieniędzy, może uda się coś sprzedać na rynku, bo bez pieniędzy nie zajedziesz daleko.

Gra toczy się w turach. Po zakończeniu każdej, oprócz najświeższych wiadomości podawanych przez ministrów, twoim oczom ukazuje się gazeta z informacjami światowymi. Z niej możesz się dowiedzieć o postępowaniu reszty państw. Ale uwaga! Nie wszystko jest tam podane. Pewne sprawy pozostają poza zasięgiem mediów.

IMPERIALISM naprawdę może się podobać. Z drugiej strony nie oczekuj wystrzałowej grafiki lub powalających na kolana animacji - nie o to tu chodzi. Gra zawiera w sobie pozytywy, które nie są widoczne na pierwszy rzut oka. Zasiadając do niej pierwszy raz, ma się wrażenie „ee, wszystko to już widziałem wcześniej! Nic nowego". Ale zapewniam cię, pograj w nią dłużej, a nie pożałujesz.

GUTEK

CHASM

I ZNOWU ŹLI KOSMICI UDERZYLI NA ZIEMIĘ, CHOĆ NIE BEZPOŚREDNIO Z KOSMOSU. ZACZĘLI CZYTAĆ GAZETY I OGLĄDAĆ TELEWIZJĘ, DZIĘKI CZEMU ZORIENTOWALI SIĘ NA JAKI ATAK PRZYGOTOWANI SĄ ZIEMIANIE. UFOki BUDUJĄC NA NIEBIESKIEJ PLANECIE PLANETARNE WROTA ZAPEWNILI SOBIE NIEMAL DARMOWY ŚRODEK TRANSPORTU NA PODBIJANY TEREN.

Dlaczego był to środek darmowy? Ponieważ do przetransportowania większego oddziału obcych potrzebna jest moc, i to niemała. Jedynym źródłem dużej dawki energii na Ziemi mogą być reaktory atomowe. Kosmici oczywiście nie zastanawiali się długo i opanowali je. Aby jednak upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, przy okazji sparaliżowali gwarantujące bezpieczeństwo jednostki wojskowe.

Teraz ty, superman w galotach żołnierza, musisz wyzwolić świat spod obcej dominacji. Rekruci zawiedli, w paru przypadkach stali się nawet kukłami pociąganymi za sznurki przez obcych. Poza bazą wojskową, od której kosmici zaczęli inwazję Ziemię, łapy próbowali bądź też próbują położyć dodatkowo na zabytkach, takich jak np. piramidy egipskie.

Zacznijmy od tego, co w CHASM jest naprawdę fajne. Po pierwsze, dziwna atmosfera: przypomina trochę zmiksowanie atmosfery grozy z filmu o zombie z klimatem (baza wojskowa) zupełnie jak z „Obcego" (szczególnie części drugiej). Kolejną sprawą jest wierne oddanie przez programistów warunków pracy agenta specjalnego Na dworze deszcz bądź zawierucha dymno-piaskowa. Wewnątrz i na zewnątrz budynków doskonale oddane wszelkie dźwięki. Od wspomnianego deszczu do kroków po posadzkach.

Do plusów gry należy także zaliczyć grę świateł: lampy, koguty, wybuchy - to wszystko potrafi oświetlić (bądź np. po zniszczeniu lampy zaciemnić) dany obszar, pokój czy korytarz. Do gry został dołączony edytor poziomów, w którym poza budową i wystrojem możesz również ustawiać wspomnianą grę świateł.

Teraz pora na minusy. Gra wyglądałaby naprawdę rewelacyjnie i świeżo, gdyby nie fakt, że została wydana dopiero teraz. Obecnie gier o podobnej konstrukcji czy wyglądzie jest na pęczki. Gdyby CHASM ukazał się przed QUAKE (choć ciężko tu o porównania), miałby szanse na stanie się hitem. Gra mimo swoich efektów i wcale nie głupiej atmosfery jest mimo wszystko niedorobiona - inaczej tego nie da się ująć.

CHASM pozostaje grą dla fanatyków gier doomopodobnych, dla ludzi chcących pograć na dobrym poziomie, a mających słaby jak na dzisiejsze czasy sprzęt (486/DX4 100 / 8 MB pamięci RAM). CHASM - za mało oryginalności, w sam raz efektywności.

MAMUT

TUROK
DINOSAUR HUNTER

DZIENNIK WOJENNY 23-X-1999. BLADE TWARZE ODEBRAŁY ZIEMIĘ I WOLNOŚĆ MOIM PRZODKOM, LECZ MÓJ LUD NAUCZYŁ SIĘ Z TYM ŻYĆ. EGZYSTUJEMY W REZERWATACH, GNIEŹDZIMY SIĘ W PRZYCZEPACH KEMPINGOWYCH, WEGETUJEMY W DŻUNGLI. ISTOTY Z GWIAZD ZJAWIŁY SIĘ W MOIM BORZE, KTÓREGO OD STULECI NIE NAWIEDZALI OBCY.

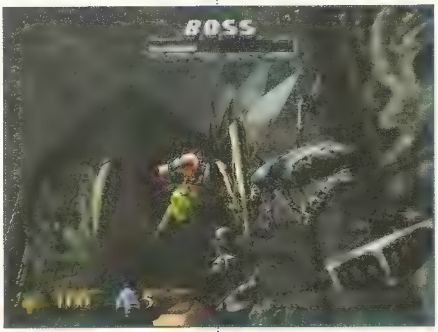
Istoty z Gwiazd sprowadziły zastępy swoich żołnierzy do mojego dominium Jakie są ich zamiary? Czy chcą się osiedlić?

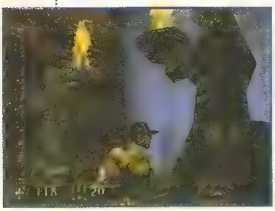
Na Duchy Zmarłych, nie pozwolę im na to! Przepędzę ich stąd choćbym miał trafić przez to do

Krainy Wiecznych Łowów...

TUROK DINOSAUR HUNTER to widziany z perspektywy pierwszej osoby 3D-Shooter, wielki hit z konsoli Nintendo 64. Co ciekawe, ista rozgrywki w TUROK bardzo różni się od tej z QUAKE czy nawet SHADOW WARRIOR Rzeźnia produktu ACCLAIM rozgrywa się przede wszystkim na świeżym powietrzu — w grze są elementy skakania po skalnych półkach czy też odnajdywania drogi w gęstej dżungli. Weterani QUAKE będą mieli z początku trudności z przyzwyczajeniem się do nieco innego sposobu walki, lecz po kilkunastu minutach grania mordowanie nie powinno już sprawiać im większych kłopotów. Pierwszy poziom (dostępny w formie SHAREWARE na naszym listopadowym kompakcie) pozwala na nabranie wyczucia gry, ale kolejne levele nie zostawiają nawet krótkiej chwili na złapanie oddechu. Wrogów jest bardzo dużo, zaś jeden nierozważny krok może zakończyć się aktywacją pułapki lub upadkiem w przepaść.

TUROK robi ogromne wrażenie. Już sama, pełna humoru prezentacja firmy IGUANA stanowi obiecujący przedsmak tego, co spotka gracza później. TUROK na początku powala na kolana, nie przestając zadziwiać do samego końca. Na grę składa się osiem gigantycznych poziomów, które zwiedza się z ogromną przyjemnością — z krzaków dobiega syczenie, cykają świerszcze, gdzieś daleko biegają dzikie zwierzęta, zaś seria z karabinu wywalona w drzewo powoduje, że to pada z trzaskiem na ziemię. Na każdym kroku widać przywiązanie do szczegółów — podczas biegu broń kołysze się, zaś podczas wspinaczki, Turok zarzuca ją sobie na plecy. Bardzo naturalnie wygląda w grze półprzeźroczysta woda. Idąc obok koryta rzeki widać pływające w niej ryby, gdzieś z dna wydobywają się pęcherzyki powietrza. Prawdziwy szok następu-





W świecie pełnym zmodyfikowanych przez Obcych dinozaurów oraz komandosów-maniaków, gracz nie pozostaje bezbronny — wręcz przeciwnie, arsenał, jakim dysponuje jest niezwykle efektowny. Standardowa broń nóż, używany jest najczęściej głęboko pod wodą. Turok może szyć z łuku, niszczyć za pomocą strzelby (pump gun oraz automatic) bądź kałasznikowa czy też znanego z filmu TERMINATOR II karabinu maszynowego M61A-1. Prawdziwe wrażenie robi jednak broń większego kalibru autorstwa szaroskórych skurczybyków: nowatorski zamrażacz czy... głowica nuklearna. Po strzale z tego ostatniego, mamy przyjemność podziwiania efektownego, atomowego grzyba z odległości kilku metrów.

Turok może celować do poszczególnych części ciała swoich przeciwników — np. jeśli trafić wroga w szyję, będzie on próbował zatamować tryskającą z rozwalonej żyły tętniczej krew. Bardzo fajną akcją jest także zranienie biegnącego z nożem żołnierza, który od razu po trafieniu zaczyna uciekać! Poza standardowymi przeciwnikami, w szranki z Turokiem stają między innymi gigantyczne mutanty, żarłoczne, przerośnięte muchówki, bojowe cyborgi oraz dinozaury (uzbrojone w lasery bądź jedynie w naturalne pazury raptory, stregozaury oraz jeżdżący na uzbrojonych po zęby triceratopsach myśliwi!!!). Bardzo efektowni są bossowie — jeżdżący dżipem Indianin, gigantyczna modliszka czy główny wróg, Campaigner, sieją zniszczenie z prędkością cyklonu. Moim absolutnym faworytem jest jednak Tyranozaur— uzbrojony w karabin maszynowy, miotacz płomieni i laserowy celownik. Zarówno po zniszczeniu każdego bossa jak i odnalezieniu kolejnego klucza, wyświetlana jest krótka animacja.

TUROK posiada tylko jedną, acz bardzo znaczącą wadę. Mimo doskonałego trybu SinglePlayer, niemożliwym jest grupowe „polowanie na dinozaury", bo DINOSAUR HUNTER nie posiada trybu MultiPlayer. Pozostaje mieć nadzieję, że w drugiej części tej wzorcowej pod wieloma względami gry safari z kolegami będzie możliwe. TUROK DINOSAUR HUNTER wymaga do działania akceleratora graficznego opartego na kości 3Dfx, DirectX 5.0 oraz sterowników Glide wersja minimum 2.3. Dzięki temu, po zainstalowaniu zajmuje na dysku twardym marne 25 megabajtów i chodzi zadowalająco już na Pentium 100 z 16 megabajtami RAM.

je jednak dopiero po wejściu do wody, kiedy spłoszone ryby uciekają, a gracz mozolnie próbuje kroczyć po pas w rzece. Można śmiało powiedzieć, że w TUROK jest najlepsza woda ze wszystkich gier komputerowych! Wrogowie potrafią pływać, a kiedy dochodzi do spotkania, wywiązuje się efektowna walka na noże. Środowisko gry jest piękne, chociaż trzeba się do niego przyzwyczaić. Kamieniy, opuszczone wioski, zagajniki i polany, wojskowe bazy czy też zatęchłe groty mogą z początku nieco razić swą sterylnością i „plastykową" atmosferą, lecz jest to tylko i wyłącznie kwestia indywidualnego gustu. Droga do przywódcy Obcych, upadłego boga-cyborga Campaignera, jest długa i ciekawa, zwłaszcza, że każdy poziom oferuje właściwe tylko danej lokacji elementy. Najlepszym tego przykładem są pułapki z bambusowych kolców, na które może natknąć się nieuważny podróżnik, przemierzający tropikalną dżunglę.

1. NÓŻ - podstawowa broń w grze Niezbędny do przeżycia w wodzie.

2. ŁUK - najsłabsza broń palna. Po zdobyciu odpowiednich naładek na strzały, będziesz mógł strzelać jak John Rambo w trzeciej części filmu.

3. PISTOLET - szybki, lecz mało celny. Nie polegaj na nim, kiedy będziesz walczył z Hulkiem bądź Stregozaurami. Dobry na żołnierzy i myśliwych. Dwa strzały i stypa.

4. PUMP GUN - oto pierwsza mocna broń. Jej jedynym minusem jest konieczność przeładowywania po każdym strzale.

5. SHOTGUN AUTO - starszy brat zwykłej strzelby. Zamontowany bęben pozwala na walenie całymi seriami pocisków strzel-

6. KAŁASZNIKOW - karabin maszynowy, jaki ma każdy szanujący się ekstremista. Jest bardzo mocny, wali krótkimi seriami.

7. KARABIN PULSACYJNY - broń Obcych. Nie trzeba przeładowywać ani uważać na przegrzanie się lufy. Wali pociskami elektronowymi, które uspokoją największego twardziela. Uważaj, aby w jednej serii nie wystrzelać całego magazynka!

8. M61A-1 - Ciężki karabin maszynowy, jaki montowany jest na ogół na helikopterach i myśliwcach. W grze jest zadziwiająco słaby - wrogowie padają po średnio dwóch sekundach strzelania!

9. LASER - strzał a chwilę potem olbrzymia, zielona eksplozja. Dobre na większe zgromadzenia wrogów.

10. RAKIETNICA - wywala po trzy rakiety naraz. Naciśnięcie spustu powoduje, ze przeciwnik podziwia okolicę z wysokości kilku metrów.

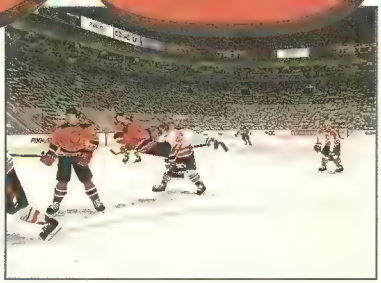
11. GRANATNIK - działanie bardzo podobne do swego poprzednika - z tą różnicą, że przed eksplozją, pocisk odbija się jakiś czas od ścian i podłogi. Uwaga: granaty w TUROK rozrywane są znacznie wcześniej niż w QUAKE!

12. ATOMIC - ehm...urgh...to hmm... strzela pociskami atomowymi. Masz niepowtarzalną szansę zobaczyć to, co widział pilot lecący pewnego dnia na Hiroszimą. Po naciśnięciu spustu, uciekaj gdzie pieprz rośnie!

13. LASKA MOCY - Najpotężniejsza broń w całej grze. Wpierw wiązka laserowa trafia w wybrane miejsce, a potem świat trzęsie się od największego wybuchu ostatniego tysiąclecia.

NHL 98

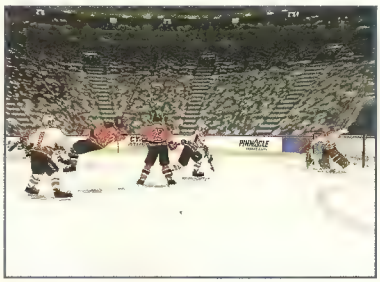
Hokej to nie jest gra dla mięczaków ani też dla wielkich indywidualności. To gra dla silnych, rosłych facetów, którzy tworząc dobrze zgrany kolektyw, mogą osiągnąć cel jaki sobie wyznaczyli. Jako że nie należę do tych pierwszych, a i wśród kumpli brakuje fanatyków tej dyscypliny, zmuszony jestem spełniać swe marzenia o hokeju w nieco innych sposób korzystając co roku ze znakomitych produkcji Electronic Arts.



Łącznie to tańsze, a przede wszystkim bezpieczniejsze. Mając obie ręce połamane, a głowę unieruchomioną gorsetem, na pewno nie był bym w stanie recenzować żadnych gier, a bez tej przyjemności trudno się żyje.

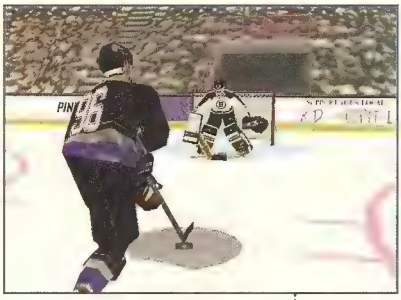
NHL 98 podobnie jak opisywana przed miesiącem piłka nożna (a niedługo także koszykówka) spod szyldu EA, to bez wątpienia najbardziej oczekiwane przez miłośników gier pozycje sportowe. Nie jest żadną tajemnica, że produkty te przewyższają klasą wiele innych znajdujących się na rynku. Nawet zapowiedzi nowo powstających gier należy przyjąć z przymrużeniem oka, pamiętając, że poprzeczka którą postawił koncert EA, znajduje się naprawdę wysoko.

Od NHL 98 oczekiwać możemy w zasadzie wszystkiego. Jest tu możliwość rozegrania sezonu zasadniczego najlepszej ligi świata, play-offs, meczu towarzyskiego itd. Dostęp do wszystkich drużyn NHL, a także ekip All-Stars możliwy był już w ubiegłych latach, tym razem baza danych wzbogacona została o kilka narodowych reprezentacji w tym także Polskę. Wszystkie ekipy charakteryzowane są przez kilka ważnych elementów, takich jak obrona, atak, szybkość, strzał itp. Wszyscy, którzy mają do czynienia z grami sportowymi, wiedzą doskonale o co chodzi. W praktyce przedstawia się to jak w życiu — najsilniejsze w NHL są Detroit Red Wings zdobywcy Pucharu Stanley'a, zaś z drużyn spoza ligi zawodowej na wyróżnienie zasługują Szwecja, Czechy, Rosja czyli aktualna czołówka w hokejowej hierarchii. O Polakach nie wspominam, poza faktem, że można nimi grać. Jednak na tym wózku daleko się nie zajedzie.



Tradycją w grach EA jest pełna baza statystyk wszystkich drużyn oraz występujących w nich zawodników. Dowiedzieć możemy się praktycznie wszystkiego, ile kto zdobył goli, ile miał asyst, ile minut kar przesiedział na ławce. Wszyscy kochający tego typu zestawienia będą na pewno usatysfakcjonowani.

Przystępując do meczu, możemy dowolnie skonfigurować wszystkie jego aspekty począwszy od długości tercji, na bijatykach i innych regułach skończywszy. Dla początkujących polecał bym wyłącznie ważniejszych i trudniejszych reguł, i powolne oswojenie się ze sterowaniem zawodnikami oraz ich zachowaniem na lodzie. Nie jest to trudne zważywszy na fakt, iż do pełnej kontroli nad graczem będziemy potrzebowali około 6-7 klawiszy. Charakterystyczne jest to, że w formacji ofensywnej i defensywnej kierowana przez nas postać będzie inaczej reagowała na naciskanie tych samych przycisków, jednak w mig pojąć można o co chodzi. Gorzej nieco przedstawia się sprawa reguł — spalonych, uwolnienia, podań przez dwie linie.



Bez przyswojenia sobie tych zasad ciągle będziemy się zastanawiali, dlaczego komputer przerywa rozgrywkę gdy w zasadzie nic wielkiego się nie zdarzyło.

Wykonanie NHL 98 zasługuje na uznanie. Statyczne ekrany opcji charakteryzują się ogromną dbałością o szczegóły oraz prostotą obsługi. Do gry wprowadza nas (to już normalka) dynamiczne intro, ukazujące całe piękno zawodowego hokeja. Sama gra także wygląda pięknie pod warunkiem, że posiada się akcelerator grafiki 3D. Bez niego jest też dobrze, ale tak naprawdę to pełnię swoich możliwości pokazuje dopiero z Monsterem. Widać wtedy dosłownie wszystko – najmniejsze szczegóły strojów zawodników, twarze, rysy pozostawiane przez łyżwy na tafli i wiele innych.

Taj jak w przypadku innych gier ELECTRONIC ARTS, autorzy przede wszystkim postawili na realizm. Animacje postaci osiągnięto za pomocą techniki motion capture, polegającej na przeniesieniu ruchu człowieka za pomocą specjalnego „kombinezonu" na komputer. Do współpracy został poproszony jeden z najciekawszych i najlepszych zawodników NHL — Szwed Peter Forsberg, zdobywca Pucharu Stanley'a w 1996 roku wraz z drużyną Colorado Avalange. Efekty tych prac wyglądają znakomicie. Balans ciałem, zwody, jazda na łyżwach, strzały, i wiele innych elementów prezentuje się rzeczywiście jak najbardziej naturalnie.

Takze strona muzyczna należy do jednej z najlepszych jakie kiedykolwiek słyszałem w grze sportowej. Spotkanie rozpoczyna się hymnem, podczas meczu słychać muzyczki charakterystyczne dla aren zawodowego hokeja, odgłosy jeżdżących graczy, obijania się o bandy, oraz użycia kija nie koniecznie w sportowej walce. No właśnie, hokej jako że jest jedną z najbardziej kontaktowych gier, ma wielu zwolenników dzięki niesamowitej, dosłownej wręcz, walki na lodowisku, zderzania się graczy, zahaczania kijem, bodiczkom. I to wszystko zostało zywcem przeniesione do NHL 98.

Komentarz jest po prostu wspaniały, dwaj panowie siedzący na stołkach komentatorskich nie ograniczają się tylko do podawania podstawowych informacji. Przypominają także fakty z karier aktualnie grających zawodników, zachwycając się przy tym ich podaniami, przeprowadzanymi akcjami oraz jazdą na łyżwach.

Najnowszy hokej z EA to znów kawał dobrej roboty, zasługujący na miano najlepszej gry tego typu na rynku. Mimo paru kiksów w postaci niezbyt aktualnych składów (Mariusz Czerkawski nie jest już graczem Edmonton, przywdziewa teraz koszulkę NY Islanders), NHL 98 pozbawiony jest większych i męczących błędów. Ponadto możliwość edycji własnych graczy i drużyn umożliwia to, o czym marzy wielu z nas – zagrania w jednej drużynie nawet z samym Waynem Gretzky'm. I czyż nie jest to jeden z powodów, aby zaraz rozbić swoją świnkę-skarbonkę i pobiec do czym prędzej do sklepu?

GRACZE NHL

Mariusz Czerkawski

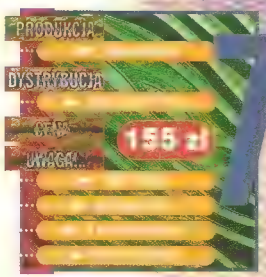
Nasz rodzynek w NHL. Zawodową karierę rozpoczynał w Szwecji, po czym zauważony przez wyszukiwaczy talentów przeniósł się za ocean. Pierwszy sezon spędził w Bostonie, zaś po roku dobrej gry stał się graczem Edmonton Oilers. W tym sezonie jako wolny zawodnik podpisał lukratywny kontrakt z New York Islanders na sumę przeszło miliona dolarów. Jego małżonką jest aktorka (dziewczyna Bonda) Izabela Skorupko.

Wayne Gretzky

Nazywany potocznie „The Great One", zawodnik do którego należy większość rekordów zawodowej ligi Przez wiele lat występował w Edmonton Oilers, z którym pięciokrotnie zdobył Puchar Stanley'a. Następnie bronił barw Los Angeles Kings, z którym dotarł do finałów, lecz nie wywalczył mistrzostwa. Krótki epizod z Saint Louis Blues — i wydawało się, że kariera największego gracza w historii hokeja dobiega końca. Od roku jednak gra w New York Rangers i ciągle ustanawia nowe rekordy. Wayne Gretzky jest Michaelem Jordanem hokeja.

Eric Lindros

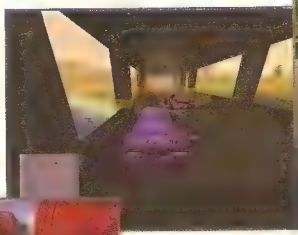
Niezwykle obiecujący, ciągle jeszcze młody gracz, który ma szansę stać się jednym z najlepszych zawodników ligi. Występujący w drużynie Philadelphia Flyers, silny i dynamiczny zawodnik ma zamiar poprowadzić ją wprost po najważniejsze trofeum w zawodowym hokeju. Kiedy się to uda, trudno powiedzieć, jednak od trzech sezonów ekipa Lindrosa plasuje się w czołówce ligi.



ULTIMATE RACE

GUTEK

BRRRR, BRRRR, ROZBRZMIEWAŁ RYK ZAMKNIĘTYCH POD MASKAMI MASZYN MOTORÓW. A BYŁY TO MASZYNY NIE BYLE JAKIE...



Atrybutami tych sportowych wózków były mocne silniki, dysze rur wydechowych, szerokie opony na aluminiowych felgach, karoserie ze specjalnych tworzyw. Wszystko to miało sprawić, aby samochód dojechał na metę na pierwszej pozycji. Ale maszyna to nie wszystko. Dopełnieniem tego technicznego arcydzieła był i na zawsze pozostanie człowiek. Istota, która zdoła okiełznać 400 KM pod maską. Istota o nieludzkich możliwościach, wytrzymująca za kierownicą kilka wschodów i zachodów słońca pod rząd.

Tak w wielkim skrócie można by opowiedzieć grę ULTIMATE RACE firmy KALISTO. Już na samym początku należy wspomnieć o nietypowości tego produktu. Gra działa wyłącznie z akceleratorem graficznym opartym na chipie Power VR firmy NEC (patrz strona 91). Od razu mówię, że nie jest to chip, kompatybilny z VooDoo 3Dfx (karty Monster, Orchid), tak więc jeśli posiadasz Monstera, nawet nie myśl o ULTIMATE RACE.

Dzięki technologii jaką oferuje chip NEC'a, ULTIMATE RACE pokazało, co potrafią programiści z KALISTO. Gra odznacza się przede wszystkim bajeczną piękną grafiką oto-

czenia. Zadziwia jego różnorodność: las, góry, skaliste wybrzeże, miasto, pustynia. Wszystko to zostało jednocześnie połączone z niebywałym wyczuciem i zarazem płynnością w przejściach z krajobrazu do krajobrazu. To tak, jakby pokonywać całe USA w ciągu 3,5 minuty, na odcinku 9 kilometrów.

Kolejnym zmiennym elementem w trakcie wyścigu są pory dnia. Oddane zostały wszystkie stany pogody (poranek, wschód słońca, poranna mgła, południe, wieczór, zachód słońca). Kierowcom dokuczać będą również warunki atmosferyczne. Programiści nie zapomnieli umieścić w grze refleksów, przebić i innych ewenementów związanych ze słońcem. Wszystko to wygląda niesamowicie. W żadnej innej grze nie widziałem jeszcze tak pięknego i zarazem zadziwiającego ujęcia natury światła.

Noc związana jest z ograniczoną widocznością. Auto uzbrojone jest co prawda w reflektory, jednak oświetlają one tylko niewielki wycinek drogi. Cała otoczka 3D w bardzo dużym stopniu oddaje realna jazdy. Poślizgi, wpadki na mury czy inne niuanse tego rodzaju nieraz mrożą krew w żyłach, podnosząc jednocześnie poziom adrenaliny we krwi. W całym tym szaleństwie daje się jednak zauważyć,iż autorzy z KALISTO brali na [illegible] zmienne z automatów SEGA.

Uruchamiając ULTIMATE RACE na pececie, miałem wrażenie jakbym to już gdzieś to widział. Nie szkodzi to jednak grze ani trochę, a wręcz przeciwnie. Teraz trochę o realiach grania. Możemy grać na czas, z komputerem, bądź połączyć się z kolegą (kabel SERIAL, bądź sieć - maksymalnie 16 graczy). Wszystkie klawisze można skonfigurować, tak samo jak i mysz czy joystick. Dla osób z mocnymi maszynami poleca się grafikę w rozdzielczości 800X600 oraz z maksymalną widocznością horyzontu i pełnymi konturami cieni. Dla osób zaś ze słabszymi pecetami rozdzielczość 640X480, najkrótszy horyzont oraz brak cieni pod pojazdami. W tym miejscu należy wspomnieć o wymaganiach gry. Za słabego peceta należy uznać Pentium 166-200 z 16 MB pamięci. Zaś za maszynę właściwą do poznania całych uroków gry Pentium 200-233 MMX z 32 MB RAM. Posiadanie samej karty Power VR to nie wszystko, powyższe urządzenie bardzo lubi odwoływać się do pamięci oraz mocy procesora.

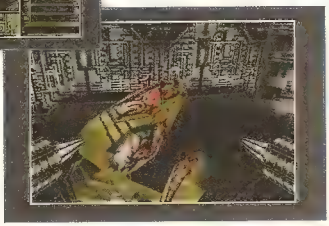
Co pokaże nam przyszłość? Na szczęście nie musisz się bawić w jasnowidza. Już niedługo ukaże się gra ULTIMATE RACE PRO, powstała przy współpracy KALISTO z MICROPROSE. W nowym UR granie przeniesie się niejako w nowy wymiar, gdyż rozgrywki prowadzić będzie można poprzez Internet. Poza tym samochody będą miały w pełni widoczne uszkodzenia 3D. Tym razem powinni się też ucieszyć posiadacze kart z VooDoo 3Dfx dla nich będzie tez specjalna wersja gry UW PRO. Jak widać, nastaje era gier tylko na VooDoo i Power VR. Tym razem gra rozrośnie się z 4 torów, aż do 16! Ufff, to zapewne nie wszystko, ale producenci póki co nie ujawniają więcej niespodzianek.

VIRUS

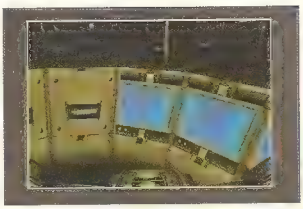
NARESZCIE KTOŚ ODWAŻYŁ SIĘ ZARYZYKOWAĆ I WYPUŚCIŁ NA RYNEK GRĘ, KTÓRA PRZEZ DŁUGI CZAS BĘDZIE NURTOWAŁA WIELU GRACZY.

COVAL

VIRUS jest bardzo rzadko spotykaną pozycją — grą, która stara się całkowicie odmienić życie graczy. Firma TELSTAR stworzyła nowy, niespotykany dotąd rodzaj gry. Po raz pierwszy gra w trójwymiarowym środowisku typu DESCENT łączy w sobie elementy zręcznościowe z prawdziwą strategią. Już nie wystarczy szybko celować, sprawnie wykonywać uniki, trzeba także bronić swojej bazy, „harwesterów" oraz walczyć z najeźdźcą, poprzez niszczenie jego instalacji.



Cała zabawa rozpoczyna się od chwili, w której twój komputer został zaatakowany przez bardzo agresywnego i destruktywnego wirusa. Przed tobą stoi jedyna szansa na uratowanie systemu oraz wszystkich danych zawartych na twardym dysku. Musisz przybrać postać cybernetycznego programu, zdolnego do reprodukcji oraz walki. Akcja rozgrywa się w rozbudowanej strukturze znajdujących się w komputerze katalogów. Żeby całkowicie wyprzeć wirusa z powierzchni dysku, należy ukończyć 15 misji o wzrastającym poziomie trudności. Do podjęcia wyzwania posłużą nam: kombajn, przekształcacz, szturmowiec oraz pojazd bitewny. Oczywiście nic nie jest za darmo! Tak jak i w innych strategiach czasu rzeczywistego, również w VIRUSIE istnieje pewien rodzaj waluty, za którą



można konstruować budynki, produkować statki, naprawiać jednostki, uzupełniać zapasy amunicji. Są nim narzędzia, które pozyskujemy z kilobajtów (trochę pogmatwane). Kluczem do sukcesu jest podejmowanie szybkich i precyzyjnych decyzji, ponieważ na raz możesz dowodzić dokładnie jedną maszyną. Chociaż niektórym jednostkom można wydawać rozkazy z dużym wyprzedzeniem, które częstokroć zajmą im dużo czasu. Jedną z nich jest patrolowanie, co bardzo ułatwia zabawę i ochronę własnej bazy.

Ogólnie rzecz biorąc VIRUS może być tym, na co czeka tysiące graczy — innowacją. Gra ma jedną ogromną wadę, która dla wielu osób będzie przeszkodą nie do przebycia. Potrzebuje bowiem naprawdę potwornie szybkiego komputera. Połączenie trójwymiarowej grafiki z elementami strategicznymi wymaga dużej mocy obliczeniowej. Być może dlatego wcześniej nie ukazał się produkt tego typu. Bez akceleratora, opartego na technologii 3Dfx, najlepiej nie podchodzić do VIRUSA. Na P166 MMX gra zachowywała się niezbyt ciekawie.

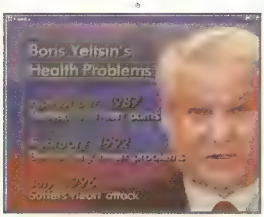
Zachęcam wszystkich miłośników strategii i strzelanin 3D do podjęcia walki z nieproszoną pluskwą. Ciekawe, czy wyjdzie wersja tej gry, która naprawdę niszczy dane zawarte na twardym dysku?

TOM CLANCY'S POLITIKA

PooH

PREZYDENT JELCYN NIE ŻYJE. KRAJEM WSTRZĄSAJĄ ROZRUCHY. NASILAJĄ SIĘ DĄŻENIA SEPARATYSTYCZNE. W TEJ SYTUACJI DO WYŚCIGU O FOTEL PREZYDENCKI STAJĄ PRZEDSTAWICIELE WSZYSTKICH LICZĄCYCH SIĘ SIŁ POLITYCZNYCH DAWNEGO IMPERIUM.

Nie, nie jest to fragment najnowszego wydania wiadomości. Jeszcze nie. Choć kto wie.. Być może w najbliższej przyszłości właśnie taka wiadomość powita nas któregoś pięknego dnia? Na razie natomiast można wcielić się w postać jednego z „kandydatów do tronu" Rosji, uruchamiając POLITIKĘ. Nie jest to zwyczajna gra. Już samo nazwisko patrona projektu, Toma Clancy'ego, zapowiada nietuzinkowy produkt. Najwidoczniej autor „Polowania na Czerwony Październik" pozazdrościł sławy Sidowi Meierowi i zapragnął, aby także z jego nazwiskiem kojarzono grę strategiczną.



Ale właśnie — czy strategiczną? I tak i nie. Według autorów jest to bowiem gra „konwersacyjna". Sami autorzy najlepiej wyjaśnią, co znaczy to dziwne określenie: „Chcieliśmy grać z przyjaciółmi w gry planszowe przez Internet. Ale chcieliśmy także, aby było to coś więcej, niż zwykła „planszówka". Chcieliśmy, aby ludzie czuli swą obecność, aby współpraca pomiędzy graczami była czymś równie ważnym, co taktyka każdego z nich".

„Planszówka" — to w dobie multimediów może zabrzmieć niepokojąco. Ale spokojnie, nie ma powodów do obaw. Przecież w zasadzie każda strategia z podziałem na tury w pewnym stopniu wyrasta z planszówek.

W POLITYCE wcielasz się w postać przedstawiciela jednego z ugrupowań walczących o schedę po prezydencie Jelcynie. Poza standardowymi ugrupowaniami, takimi jak armia, KGB, komuniści czy też separatyści w grze pojawiają się także siły nieco bardziej egzotyczne, np. Kościół czy mafia. Ugrupowania mogą łączyć się w koalicje, przekazywać sobie wpływy, pieniądze itd.

Rosja została, na potrzeby gry, podzielona na dwadzieścia stref różniących się rozwojem gospodarczym. Gracze umieszczają w dwu dowolnie wybranych strefach swych przedstawicieli. Dodatkowo dorzucono także trzy ogniska strajków blokujące produkcję w danym regionie. Strajki mogą być przemieszczane przez ugrupowania mające w nich wpływy. Każda ze stref posiada trzy punkty „poparcia politycznego" przedstawione za pomocą kolorowych kwadratów. Celem gry jest zdobycie jak największego poparcia. Kto po zakończeniu ostatniej tury (ich liczbę ustala się przed rozpoczęciem gry) będzie miał więcej owych punktów, ten wygrywa.

A jak się o nie walczy? Rzucając kostką! Naprawdę. To znaczy, kostką rzuca oczywiście komputer. Każdy z graczy podczas swojej kolejki ma możliwość rzucenia politycznego wyzwania przeciwnikowi. Gracze otrzymują kostki. Broniący dostaje ich tyle, ile posiada punktów poparcia w danym regionie. Atakujący każdą kostkę musi kupić (to logiczne — jeśli ktoś posiada na danym terenie duże wpływy, to aby je osłabić trzeba zaangażować potężne nakłady finansowe — na reklamę, zjazdy itp., do tego dochodzi jeszcze czynnik ryzyka — tutaj rzut kostką). Dodatkowo liczbę tę można modyfikować nazywając odpowiednich kart wydarzeń. Kto wyrzuci większą liczbę oczek — wygrywa.

Wspomniałem o kartach — przy ich pomocy w grze pojawiają się zdarzenia losowe dotykające wszystkich współzawodników (śnieżyce, inflacja, zagraniczne inwestycje), one także służą konkretnym grupom na przechylanie szali na swą stronę (np. karty zwiększonego poparcia w danym regionie.

Na końcu muszę wspomnieć o rzeczy najistotniejszej. Gra nie posiada trybu dla jednego gracza! To znaczy oczywiście coś takiego istnieje, jednakże przy braku żywych współzawodników gra traci przynajmniej 70% ze swej atrakcyjności. Z komputerem przecież nie można przedyskutować zasad zawiązania koalicji czy też podzielić się strefami wpływów... Tak więc POLITIKA jest przeznaczona w zasadzie dla ludzi grających przez Internet.

BANZAI BUG

ISTNIEJEMY SOBIE OD DZIESIĄTEK MILIONÓW LAT, NIE POKONAŁY NAS DINOZAURY I TYM BARDZIEJ NIE POKONA NAS JAKIŚ MIERNY DEZYNFEKATOR W ILOŚCI SZTUK JEDEN.

GUTEK

Wygląda na to, że rasa ludzka wypowiedziała nam wojnę. Nam, czyli owadom wszelkiej maści. Szykujemy jednak zabawkę tak potężną, że wykurzy z naszego domu wszelkich ludzi.

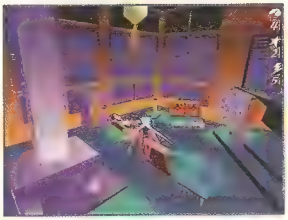
Aby tego dokonać, musimy pokonać nowe krainy (pokoje) oraz labirynty wentylacji i kanalizacji. Niestety, świat nie wygląda tak różowo. Zjednoczone robaki muszą przeżyć by wygrać, lecz wredny pan dezynfekator wynalazł zabawki jeszcze bardziej potworne, niż on sam. Małe latające robociki, które za zadanie mają zjeść, zmiażdżyć wszystko co wygląda jak owad.

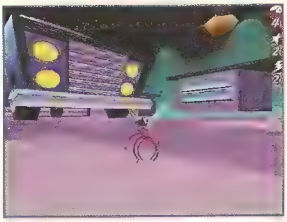
Na jednym krążku zmieszczono 6 misji naszego pluskwiaka, opra-

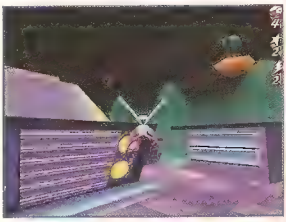
wionych w doskonałą animację i narrację. O co więc tak naprawdę chodzi w tej dziwnej grze? Na świat patrzysz oczami głównego bohatera-owada, który pragnie pomóc swojej rasie. Często przeszkadzać będą ci roboty owadziego terminatora, próbując pożreć ciebie bądź twoich współtowarzyszy Aby je pokonać, będziesz musiał do nich strzelać lub przy bliższym kontakcie wysilić swoje bioprądy i uderzać dawką energii. Do dezintegracji morderczych zabawek przydają się również zostawione plany oraz instrukcje. Gra jednak nie polega wyłącznie na destrukcji, dla przykładu często trzeba będzie odnaleźć jakś przedmiot, np. mały guzik pod schodami, aby otworzyć sobie drogę do człowieka poprzez wyłączenie pola chroniącego go przed owadami.

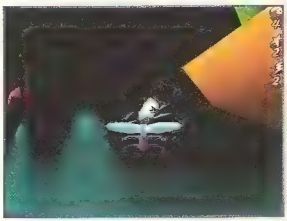
„Zwycięski pluskwiak" działa tylko pod Windows 95, pracując bardzo płynnie. Oczywiście, minimalne wymagania to Pentium 133. Program jednak można zoptymalizować na lepsze procesory, poprzez zwiększenie rozdzielczości oraz zwiększenie realizmu przy prowadzeniu naszego bohatera.

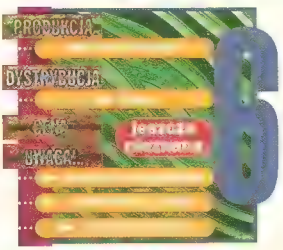
BANZAI BUG jest grą bardzo świeżą w pomyśle i realizacji - w dzisiejszych czasach można spokojnie powiedzieć, że stanowi swoisty wyjątek. Choć nie powala pod względem szczegółów graficznych, to niewątpliwie przyciąga swoją oryginalnością. Polecam ją osobom lubiącym gry „pacyfistyczne". W BANZAI BUG potrzebne są refleks, wyczucie przestrzeni i pomysłowość, strzelanie sprowadzone zostało do funkcji drugorzędnej.











KOMPUTERY PC z dostawą do domu!!!

System ratalny bez żyrantów na cały kraj !!!

GOTOWE ZESTAWY z procesorem:

Intel P150	1075
Intel P166	1135
Intel P166MMX	1160
Intel P200MMX	1520
Intel P233MMX	2280
AMD K6 166	1155
AMD K6 200	1390
AMD K6 233	1945

W skład zestawu wchodzi: Płyta główna VX Pro, 16MB RAM, FDD 3.5" 1.44MB, SVGA Diamond Stealth 2512, obudowa mini tower, klawiatura DO CEN NALEŻY DOLICZYĆ koszt twardego dysku i ewent. monitora oraz oprogramowania

PŁYTY GŁÓWNE

LUCKY STAR TX	355zł
SOYO TX	405zł
ASUS TX 97-E	560zł

KARTY SVGA:

S3 Virge 3D 2/4MB	140zł
Tseng ET6000 2MB	165zł
Monster 3D	645zł

CD-ROM

Samsung 24x 290zł

PAMIĘCI:

SIMM 8MB	65zł
SIMM 16MB	140zł
SIMM 32MB	295zł

TWARDE DYSKI:

SEAGATE:		CAVIAR:	
1.2GB	425zł	1.2GB	530z
1.7GB	465zł	1.6GB	580z
2.1GB	600zł	2.1GB	655z
3.2GB	760zł	2.5GB	685z
6.4GB	1320zł	3.2GB	760z
		4.0GB	975z

PAKIET PROGRAMÓW:

WINOWS 95+DOS 7.0+NC+zestaw gier+ instrukcja obsługi 290zł

MONITORY:

14"Samsung	520zł
14" Hyundai cyfr.	560zł
14"Daewoo	570zł
15"Samsung cyfr.	1080zł
15"Hyundai cyfr.	760zł
15:Daewoo cyfr.	750zł
17"Samsung cyfr.	2125zł
17"Hyundai cyfr.	1600zł
17"Daewoo cyfr.	1550zł

KARTY DŹWIĘKOWE

OPTI 3931 16bit zgodna z SB	60zł
Sound Blaster 16 Vibra	170zł
Sound Blaster AWE 64 VE	315zł

DRUKARKI ATRAMENT:

HP DJ670	750zł
HP DJ690C+	940zł
Samsung MJ630	495zł
Samsung MJ640	795zł

MODEMY:

Zoltrix 14.4VOICE	90zł
Zoltrix 33.6VOICE	225zł
ZOOM 33.6 wewn.	310zł
US Robootics 33.6	415zł

GŁOŚNIKI:

60W	55zł
160W	110zł
180W	125zł

Ceny z dnia 15.11.97 mogą ulec zmianie
Aktualne ceny znajdziesz: Telegazeta TVP2 strona 452

TAKŻE SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
za zaliczeniem pocztowym

KREDYT do 36 mies.
wszystkie formalności u klienta
pierwsza wpłata 5%wartości sprzętu.

GWARANCJA 2 LATA
możliwość serwisu u klienta
W ROZLICZENIU ODKUPIMY TWÓJ STARY SPRZĘT

do cen należy doliczyć VAT 22%

PC SERWIS

SERWIS

CZYNNE:
poniedz.-piątek
godz.13.00-18.00

ul.Stroma 43a
01-100 Warszawa
tel.0-22 368 811
tel.0-602 663 465
fax.0-22 371 090

oddział śląski:
ul.Małobądzka 174
42-500 Będzin
tel.0-601 404 491

BLADE

RUNNER™

IPS

LEMPack 1

Świąteczny prezent od firmy

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Pakiet 8 rewelacyjnych gier

Battlecruiser 3000AD
Rally Championship
Fragile Allegiance
Sandwarriors
ReLoaded
Rayman
A.M.O.K.
oraz
1 TYTUŁ NIESPODZIANKA

UWAGA!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

PIRACI!

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp•EMPiK•Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.

TAKE NO PRISONERS

HAMMER

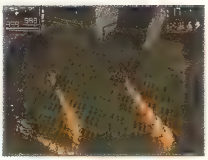
„TAKE NO PRISONERS... " ŚPIEWA MEGADETH W JEDNYM Z UTWORÓW. NA LISTOPADOWY KONCERT W SPODKU SIĘ NIE ZAŁAPAŁEM, WIĘC DO TEJ GRY SIADŁEM Z NADZIEJĄ, ŻE POMOŻE MI ROZŁADOWAĆ FRUSTRACJĘ.

Czas– niedaleka przyszłość, miejsce — San Antonio — teraz Sin Antonio, miasto odizolowane od świata po katastrofie nuklearnej. Mutanci ogarnięci nienawiścią do nielicznych normalnych ludzi wypełniają ulice. Slade otrzymuje propozycję wykradzenia pewnych kryształów z centrum tego bałaganu. Musi teraz.... zaraz, zaraz, po co ja o tym piszę, przecież i tak nikt na fabułę nie zwraca uwagi.

Nie będę ukrywał, że gra lekko zawiodła moje oczekiwania. Nie, to wcale nie znaczy, że jest kiepska! Po prostu spodziewałem się prostej strzelaniny, ot czegoś w stylu leciwego COMMANDO, lub współczesnego RELOADED. Tymczasem TAKE NO PRISONERS to dość typowy puzzle shooter. Tak w zasadzie, to nic nie stało na przeszkodzie, aby z TNP zrobić strzelaninę FPP w stylu DN3D. Fabuła jest w zasadzie standardowa: ot, misja do wykonania, do przejścia 20 etapów, trzeba

znaleźć kody dostępu do zamkniętych drzwi, a przy tym rozwalać wszystko naokoło. Na dodatek mamy tu, jak w QUAKE, konsolę.

Chcąc uniknąć zaszufladkowania TNP, BRODERBUND zmienił sposób obserwowania akcji. Postać bohatera widzimy z dość odległej perspektywy, prawie idealnie z góry. Właśnie — „prawie". Jednak to minimalne nachylenie kamery



powoduje niemiłe uczucie, że coś jest zasłonięte i cały czas odruchowo pochylamy głowę.

Wiem, czepiam się, do wszystkiego można się przyzwyczaić.

Jak się już przyzwyczaimy, zaczynamy dostrzegać plusy gry, a jest ich sporo. Zacznijmy od olbrzymiego wyboru broni. Zaczynamy z podwójnym shotgunem i mieczem świetlnym, ale wkrótce dorabiamy się miotacza ognia, kuszy, lasera odbijającego się od ścian, wyrzutni rakiet itp. Oprócz tego mamy do dyspozycji kilka rodzajów granatów, koktajle Mołotowa, coś a la shurikeny i wiele, wiele innych. Nie wspomnę już o takich drobiazgach jak kilka rodzajów zbroi. Ten przebogaty arsenał nie służy bynajmniej ozdobie. Każdy typ broni sprawdza się najlepiej przeciwko innym przeciwnikom np. świetny miotacz ognia kiepsko sobie radzi z wyposażonymi weń przeciwnikami.

A jeśli mowa o przeciwnikach, to wykazują się oni pewną dozą inteligencji, np. zranieni czasem uciekają (jeśli zdążą). Tak w ogóle to jest ich zręgły po dostatkiem i to w sporym wyborze — w każdej dzielnicy dominują inni. Kolejne dzielnice zwiedzamy prawie w dowolnej kolejności. Możemy je przy tym odwiedzać wielokrotnie. Pomiędzy nimi przemieszczamy się za pomocą stojących tu i ówdzie pojazdów. Zwiedzanie urozmaicają zgrywane ze spotykanych po drodze komputerów do osobistego „organizera" mapy.

Całość sprawiona jest w doskonałą grafikę — trójwymiarowe środowisko połączone ze sprite'ami postaci. Wszystko jest szczegółowo dopracowane (np. płonące elementy rzucają ruchome cienie) i po prostu ładne. Towarzysząca akcji muzyka, choć arcydziełem nie jest, wybija się wysoko ponad przeciętną. Zaś na deser dołożono dużą dozę niezłego humoru.

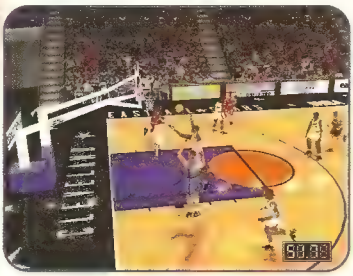
Kończąc wypada wspomnieć o możliwościach gry multiplayer. Jak wszystko w TNP, tak i ten element potraktowano z rozmachem. Mamy sześć typów rozgrywki, od tradycyjnego deathmatchu, przez różne formy polowań, do mniej lub bardziej standardowych rozgrywek typu „capture the flag". Grać można przez kabelek, po LANie i Internecie, gdzie BRODERBUND postawił dedykowany serwer. Jedyne co wypada teraz robić, to ruszyć do akcji! I jeszcze jedno — nie bierzcie jeńców.

NOWY PRODUKT Z SERII NBA LIVE NIE STANOWI JUŻ TAK DUŻEGO SKOKU (I SZOKU) JAKOŚCIOWEGO, JAK MIAŁO TO MIEJSCE W PRZESZŁOŚCI. OWSZEM, MODYFIKACJOM PODDANO SPORO ELEMENTÓW, UATRAKCYJNIONO OGÓLNY WYGLĄD, JEDNAK POZOSTAŁ PEWIEN NIEDOSYT. CZY OZNACZA TO, ŻE NBA 98 JEST GRĄ KIEPSKĄ? WRĘCZ PRZECIWNIE.

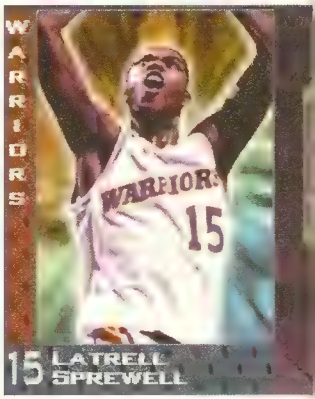
Standardowo już masz okazję rozegrać cały sezon, play-offs i mecz towarzyski w najwspanialszej lidze świata. Dodatkowo, co jest niewątpliwą zaletą gry, autorzy umożliwili zmierzenie się w turnieju rzutów za 3 punkty, na kształt tego odbywającego się podczas meczu All-Stars. Trzeba przyznać, że zabawa jest przednia, szczególnie gdy wybierzesz ośmiu lub więcej uczestników i za każdym razem starasz się uzyskać wynik lepszy od poprzednika. Nie jest to jednak wcale łatwe, gdyż na umieszczenie 30 piłek w koszu masz tylko minutę, a z czasem również zmęczenie daje się we znaki.

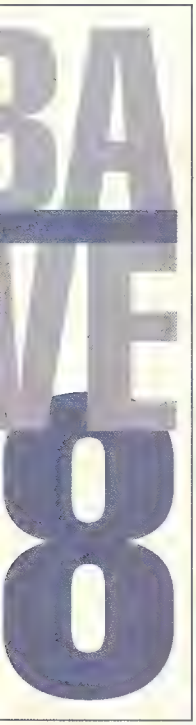
Opcje ustawienia nie uległy modyfikacjom, podobnie jak w poprzednich częściach NBA LIVE otrzymujesz możliwość ustawienia wszelkich elementów koszykarskiego rzemiosła, poczynając na częstotliwości popełniania błędu kroków, fauli, męczenia się graczy itd. Zupełnym zmianom poddano sposób sterowania zawodnikami, wzbogacając go o wiele nowych możliwości. Klawiszologia powiększyła się o między innymi o osobny przycisk do wkładania piłki do kosza, piwotowania, zabierania piłki, skoku, dryblingu, przytrzymywaniu gracza (tzw. hand-chacking). Z jednej strony cieszy taka dbałość o szczegóły, z drugiej jednak na początku nieco trudniej się połapać, o co w ogóle chodzi. NBA LIVE 98 otrzymało nową oprawę graficzną, przy powstawaniu której uczestniczyło bezpośrednio kilka gwiazd NBA - Christian Laettner, Larry Johnson, Joe Dumars, Mitch Richmond i Tim Hardaway. Ten ostatni wykorzystany został również do opracowywania animacji dzięki technice motion-capture.

Do gry wprowadza fajne demko, jednak ze względu na fakt, że przy jego produkcji użyto przede wszystkim filmików z NBA, nie prezentuje się tak okazale, jak to które podziwiać mozna w NHL 98. Nie wybrzydzaj jednak, gdyż podczas gry przyjdzie ci jeszcze nieraz obejrzeć tego typu filmowe wstawki, które bądź co bądź kreują atmosferę koszykarskiego święta. Tradycją produktów EA SPORTS jest dostęp do wszelkiego typu statystyk i zestawień. Także podczas rozgrywania meczów całego sezonu będziesz świadkiem, jak komputer zbiera wszelkie informacje i analizuje je, aby następnie przekazać je w miłej i czytelnej formie. Dowiesz się szybko, która druzyna jest najlepsz w lidze, kto przoduje w zbieraniu piłek, kto jest najlepszym strzelcem oraz kto ogłoszony został graczem spotkania bądź całego sezonu.



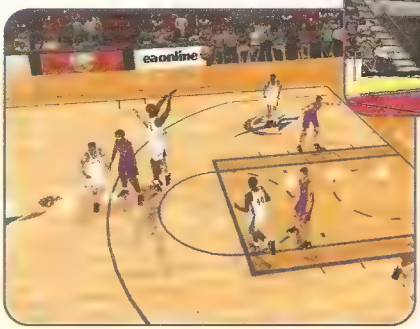
Jeżeli kierowana przez ciebie ekipa z jakiś względów jest niemiłosiernie ogrywana, możesz spróbować zmienić sposób rozgrywania piłki, bądź zastosować wariant zmasowanej obrony. Nie łudzę się, że uda się stanąć strefą i w ten sposób wygrać spotkanie. Niewidoczny sędzia szybko się zorientuje, że grasz niezgodnie z przepisami i ukarze cię stratą piłki. Gdyby jednak





zmiana taktyki nadal nie przynosiła spodziewanych efektów, możesz zastosować nieco ostrzejszą grę, albo nawet wymianę całego składu. Dzięki możliwości dokonywania transferów w minutę jesteś w stanie zmienić oblicze swojej paczki, tworząc prawdziwy Dream Team.

Może spowodowały to kłopoty ze sterowaniem, albo zupełnie inne zachowanie się graczy niż miało to miejsce w poprzednich produktach. Oto zawodnicy posiedli umiejętność dryblingu na wysokim poziomie. Czasami potrafią tak zakręcić, że można się pogubić. Stosowanie różnych forteli także ma duży wpływ na obraz spotkania. Jeżeli przeciwnik prowadzi kilkoma

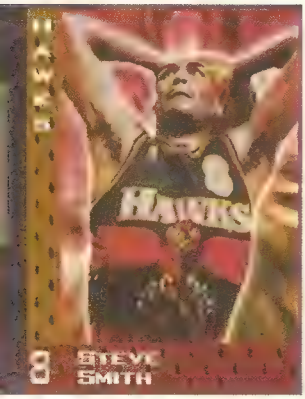


punktami, będzie spokojnie kontrolował grę, rozgrywając długie akcje. Jeżeli zaś będzie widział, że nie poradzi sobie bez prawdziwej walki, w mig zacznie obsypywać nas gradem rzutów za 3 punkty, niebezpiecznie zbliżając się do wyrównania wyniku. Zachowanie postaci na parkiecie, a także ich wykonania zaliczyć należy do plusów. Ruchy są bardzo rzeczywiste, podania zaskakujące, jedynie rażą sposoby wykonywania slam-dunków. Śmiesznie wygląda taki Greg Ostertag, który potrafi wyskoczyć w powietrze jak z katapulty, odbijając się niemal z linii rzutów osobistych.

Dobrze wykonane zostały areny, na których toczysz boje o najważniejsze trofeum zawodowej koszykówki. Parkiet pomalowany jest zgodnie z rzeczywistością, na trybunach widać radośnie bawiących się kibiców, przygrywa miła dla ucha muzyczka. Obraz z meczu transmitowany jest za pomocą kilku niezależnych kamer - z trybuny prasowej, z boku, góry i kilku innych doskonale znanych wszystkim, którzy mieli styczność z poprzednimi NBA LIVE. W dowolnym momencie możemy tak ustawić obraz, aby jak najdobitniej przedstawiał toczące się widowisko. W takim momencie nie można zapomnieć o komentarzu, który także jest istotnym składnikiem NBA LIVE 98. Wykonany na dobrym, profesjonalnym poziomie, jest faktycznie bardzo ważnym elementem, dzięki któremu atmosfera potrafi się udzielić nawet mamie siedzącej w drugim pokoju. "Ściszę ten telewizor" albo "Czy te mecze muszą być transmitowane codziennie?".

Jak widać, NBA LIVE 98 jest produktem udanym, jednak jak wspomniałem na początku, nie powala na kolana tak, jak jej poprzedniczki w momencie swych "narodzin". To w zasadzie jedyna wada tej gry, jednak dla niektórych może być bardzo istotną.

Dla maniaków jest to niewątpliwie pozycja obowiązkowa (statystyki, możliwość kreowania nowych zawodników, sama atmosfera NBA) zaś dla pozostałych, no cóż...będzie na pewno bardzo dobrą, profesjonalną grą sportową.



MIRAGE

SKLEP FIRMOWY
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622
SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA
Czynne 10^{00} - 18^{00} pon. - pt.

Z okazji zbliżających się
Świąt Bożego Narodzenia
firma ***MIRAGE*** *życzy wszelkiej pomyślności.*
W prezencie Gwiazdkowym do każdego zamówienia
dołączamy podarunek:
płytę CD-ROM "Riddle Of The Runes"

* GWIAZDKOWY UPOMINEK *

* NOWOŚCI * NOWOŚCI * NOWOŚCI *

7TH LEGION	strategiczna	149.00
688 HUNTER KILLER	symulator	145.00
ADIDAS POWER SOCCER		149.00
ANIMAL	przygodowa RPG	139.00
ATLANTIS	przygodowa PL	149.00
BLADE RUNER	na podstawie filmu	TEL.
BROKEN SWORD 2	przygodowa	149.00
CAPITALISM PLUS	ekonomiczna	139.00
CAVEWARS	strategiczna	115.00
CONQUEST EARTH	strategiczna	149.00
CONSTRUCTOR	ekonomiczna	149.00
CLASH-PL	strategiczna	135.00
ERADICATOR	strzelanina 3D	115.00
EXCALIBUR 2555 AD	przygodowa 3D	139.00
EXTREME ASSAULT	strzelanina	149.00
F-22 ADF	symulator	160.00
FIGHTING FORCE	walki 3D	149.00
G-POLICE	zręcznościowa	149.00
GETTYSBURG	strategiczna	149.00
GT RACING 97	wyścigi	115.00
GUTS'N'GARTERS	zręczn.-przyg.	139.00
HEXEN II	zręcznościowa 3D	155.00
IMPERIALISM	strategiczna	145.00
IMPERIUM GALACTICA	strategiczna	149.00
INCUBATION	strategiczna	149.00
I-WAR	symulator kosmiczny	160.00
JEDI KNIGHT	Star Wars 3D	195.00
JOINT STRIKE FIGHTER	symulator	TEL.
KONTROFENSYWA	strategiczna	129.00
LANDS OF LORE 2	RPG	169.00
LAST RITES	strzelanina 3D	85.00
LEGO ISLAND	dla dzieci	145.00
LOMAX	platformowa	95.00
MONSTER TRUCK	samochodowa	145.00
MYTH	strategiczna	TEL.
NBA'98	koszykówka	149.00
NEED FOR SPEED II SPECIAL ED.		TEL.
NHL'98	hokej 3D	149.00
NO RESPECT	strzelanina	110.00
OUTLAWS	western 3D	185.00
OVERBOARD	zręcznościowa	149.00
Q.A.D.	kosmiczna	89.00
RALLY CHAMPIONSHIP 2	wyścigi	139.00
REDNECK RAMPAGE	strzelanina 3D	139.00
RESIDENT EVIL	przygod.-horror	169.00
RIVEN	przygodowa 4CD	TEL.
SETTLERS GOLD	strategiczn	169.00
SHADOW OF THE EMPIRE	gwiezdne wojny	195.00
SHADOW WARRIOR	strzelanina 3D	145.00
STAR TREK: GENERATIONS		149.00
TAKE NO PRISONERS	strzelanina	149.00
TOCA RACING	wyścigi	155.00
TOMB RAIDER 2	przygodowa 3D	155.00
TOTAL ANIHILATION	strategiczna	149.00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	piłka nożna	110.00
WIPEOUT 2097	wyścigi 3D	155.00
WARLORDS III	strategiczna RPG	145.00
WATERWORLD	strategiczna	149.00
WORMS 2	strategiczna	TEL.

Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty.
Informacje o pozostałych grach pod numerem tel.: (0-22) 671 7777
Bezpłatny katalog po przesłaniu koperty zwrotnej.

Oferta z dnia 14 listopada

ŚWIĄTECZNE CENY * ŚWIĄTECZNE CENY

3DO DECATHLON	sportowa	39.00
ABSOLUTE ZERO	kosmiczna	48.00
ACTION SOCCER	piłka nożna	48.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	35.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	139.00
A.M.O.K.	strzelanina 3D	65.00
BIG RED RACING	wyścigi	48.00
BLAMI MACHINEHEAD	strzelanina	75.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	85.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	48.00
CHAOS OVERLORDS	strategiczna	48.00
CHRONOMASTER	przygodowa	85.00
CIVILIZATION+COLONIZATION	strat.	70.00
CRUSADER: NO REMORSE	zręcz.	20.00
D-DAY AMERICA INVADES	strategia	35.00
DEUS-PL	przygodowa 3D	95.00
DIE HARD TRILOGY	3 gry z filmu	80.00
DRAGON LORE II	RPG	49.00
DR RADIAKI	zręcznościowa DOOM	29.00
EF 2000 EVOLUTION	symulator	149.00
EF 2000 TACTCOM	misje	35.00
EF 2000 SUPER	dla Win 95	149.00
ERASER	z filmu Egzekutor 2CD	55.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	48.00
GENE WARS	strategiczna	20.00
HARVESTER	przygodowa - horror	49.00
INFOGRAMES PACK	3gry	89.00
ISHAR TRILOGY	wszystkie 3 części RPG	85.00
KICK OFF'96-PL	piłka nożna	35.00
KILLING TIME	strzelanina 3D	49.00
K.K.N.D.	strategiczna	80.00
KRAZY IVAN	symulator bojowego robota	59.00
MAGIC CARPET	symulator	20.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	48.00
METAL RAGE	symulator czołgu	48.00
OFFENSIVE	strategia, II Wojna Świat.	55.00
OLYMPIC GAMES	olimpiada 3D	95.00
OLYMPIC SOCCER	piłka nożna 3D	95.00
PHANTASMOGORIA 2	horror 5CD	80.00
PIRANHA	strzelanina	35.00
PRIVATER	kosmiczna	20.00
PRIVATER 2	kosmiczna	115.00
RIDDLE OF MASTER LU	przyg.	75.00
ROAD RASH	motocykle	39.00
SCORCHER	wyścigi	65.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	75.00
SIDELINE	strzelanina	59.00
STRIFE	RPG 3D	49.00
STRIKE COMMANDER	symulator	20.00
SYNDICATE	strategiczna	39.00
THEME PARK	ekonomiczna	39.00
THIRD REICH	strategiczna	35.00
TIME GATE	przygodowa 3D	48.00
TUNNEL B1	zręcznościowa 3D	55.00
UFO 1 + UFO 2	strategiczne	70.00
UNDER A KILLING MOON	przyg 4CD	75.00
UNIVERSE	przygodowa s-f	30.00
WAGES OF WAR	strategiczna	65.00
WETLANDS	super strzelanina	75.00
WING COMMANDER III	kosmiczna 4CD	49.00
WINGS OF GLORY	zręcznościowa	20.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi	85.00

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

Net Seller

Sp. z o.o.

Net Seller Sp. z o.o.
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej stronie)
tel./fax (0-22) 828 45 40
00-061 Warszawa

CENNIK NET

Ceny z dnia 17 listopada 1997

Zmodernizujemy bądź przyjmiemy w rozliczeniu Twój komputer !!!

H8

166 MHz	200 MHz	233 MHz	procesor z MMX™
1115	1319	1729	bez dysku
1543	1747	2157	1,2 MB Seagate
1589	1793	2203	1,7 MB Seagate
1693	1897	2306	2,1 MB Caviar
1751	1954	2364	2,5 MB Seagate
1819	2023	2433	3,1 MB Caviar
1864	2068	2478	4,3 MB Quantum

T4

166 MHz	200 MHz	233 MHz
1111	1397	1860
1539	1826	2288
1585	1872	2334
1688	1975	2437
1746	2033	2495
1815	2102	2564
1850	2147	2609

Zestaw zawiera:

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Komputery NET-H8 z procesorem firmy AMD K6™,
Komputery NET-T4 z procesorem firmy Intel® PENTIUM®,
Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach!!!
Montujemy dowolne konfiguracje komputerów.

Nasz Sklep:

www netseller.com.pl

[PL] KLANY

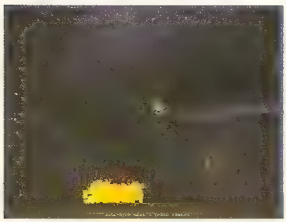
WITAJ QUAKE'OWY GRACZU! JEŻELI OD DAWNA MARZYŁEŚ O SŁAWIE WOJOWNIKA — SPRÓBUJ I WSTĄP DO KLANU. NIE WIESZ CO TO KLAN? PRZECZYTAJ TEN ARTYKUŁ.

YODNIOR

WOJOWNICY, ŁĄCZCIE SIĘ!

Kiedy późnym latem ubiegłego roku zacząłem grać na serwerach Quake'a w Szwecji (w Polsce jeszcze nie było żadnego, pierwszy serwer — Valahalla — powstał na przełomie sierpnia/września 1996 roku) zwróciłem uwagę na graczy w śmiesznych strojach. Juz wtedy gracze na świecie bawili się projektując własne skóry (skins), choć idea klanów (i strojów klanowych) była jeszcze w powijakach.

Nawet panowie z id Software otwarcie dziś przyznają, że popularność klanów i ich rozwój w sieci przerosła najśmielsze oczekiwania. Podczas pisania Quake'a w id myślano o „klanach wojowników", choć pomysł nigdy nie ujrzał światła dziennego. Zaskoczyli ich sami gracze — spontanicznie wychodząc naprzeciw z pomysłem klanów (pomimo indywidualistycznego charakteru sieciowej gry w Quake'a, ludzie czuli „pierwotną" potrzebę tworzenia grup przyjaciół połączonych wspólnymi celami), zalążki pierwszych z nich powstały zaraz po opublikowaniu Qtest1. Oryginalnie klany tworzyli ludzie grający razem w małych sieciach lokalnych (legendarny klan Impulse 9, do którego należy znana wszystkim KillCreek, zaczynał jako garstka przyjaciół w bunkrze I9), stopniowo przenosząc się do Internetu.



W dzisiejszych czasach spotkanie dziwacznie wyglądającego gracza (na dodatek z jakimś enigmatycznym przyrostkiem obok pseudonimu — np. [MBO]) nikogo już nie dziwi — klany są równie popularne jak pizza we Włoszech, a gracze należący do klanów sieją zwykle spustoszenie na serwerach.

O popularności a zarazem estymie najbardziej znanych klanów świadczyć może choćby fakt, iż prawie cała czołówka graczy w Polsce należy do klanów. W USA nikogo nie dziwi to, że członkiem jednego z amerykańskich klanów jest American McGee — główny projektant leveli w id Software.

KLANY: HISTORIA W KOLORZE SEPII

Powstawanie polskich klanów nie było usłane różami. Dopiero w marcu lub kwietniu powstał pierwszy Ogólnopolski Klan Quake'owców (taką przyjęli nazwę), będący inicjatywą KraQs'a i Kokosza. Niestety, klan nie rozegrał chyba ani jednej walki z prawdziwego zdarzenia a jego działalność sprowadziła się do prowadzenia własnej strony domowej. Mimo to, [OKQ] dał początek pierwszemu (z prawdziwego zdarzenia) polskiemu klanowi. Dwóch prężnych graczy (BoR i Acid) odeszli, zakładając Brotherhood of The Herb. Od samego początku [BoH] jest świetnie zorganizowany: ma swoją stronę w polskiej i angielskiej wersji językowej, oryginalną skórę i (co bardzo ważne) przynależność do ClanRingu. Do dziś gracze [BoH] należą do najaktywniejszych na polskiej scenie Quake'a, rozgrywając najwięcej walk klanowych i wykazując się dużą dyscypliną klanową.

MAMO, CHCĘ ZAŁOŻYĆ KLAN

Jeżeli poważnie myślicie o założeniu klanu, koniecznie odwiedźcie strony ClanRing'u (www.mpog.com/clanring/), który zajmuje się rejestracją Quake'owych klanów na świecie (na samym początku prowadziło ją id Software (www.idsoftware.com/clans/), jednak olbrzymia popularność klanów spowodowała scedowanie obowiązków na Clanring).

Istnieją podstawowe wymagania, które musi spełniać klan chcący uchodzić za poważny:

- minimum 5 graczy w klanie
- strona domowa klanu na WWW
- nazwa klanu
- logo klanu
- kontakt poprzez e-mail

Dopiero po ich wypełnieniu można zarejestrować się w ClanRing'u.

Głównym celem klanu jest toczenie walk z innymi klanami (zwanych też wojnami klanowymi), choć oczywiście członkowie klanu mogą grać „po godzinach" z kim tylko zechcą.

LISTA KLANÓW

Po długim okresie nieurodzaju, klany wyrastają jak grzyby po deszczu — w tej chwili nie ma już miesiąca, w którym nie powstałby nowy klan. Dla lepszego rozeznania w polskiej scenie klanowej postanowiłem zebrać wszystkie znane mi klany w tabelce.

Nazwa klanu	Sktót	Strona domowa
007	[007]	http://free.polbox.pl/0/007klan/
Boys from the Gunfield	[BFG]	[illegible]
Brotherhood of The Herb	[BoH]	[illegible]
Crazy Welders Clan		http://free.polbox.pl/w/welders/
The Highlanders	[illegible]	http://www.ci.pw.wroc.pl/~bawelki/hl/
Klan GL	[GL]	http://quake.ima.com.pl/
Lords		http://www.vr.pl/~dodger/lords/
The Masters		http://friko.onet.pl/po/masters/
Natural Born Killers	[NBK]	http://free.polbox.pl/n/nbkc/
Warries of the Pentagram	[WotP]	[illegible]

YODNIOR

3DFX I NIE TYLKO

MIT STAJE NA TRÓJWYMIAROWEJ GŁOWIE

DUŻY TO ZASZCZYT ZAPRASZAĆ DO PRZECZYTANIA PIERWSZEGO ARTYKUŁU W NOWYM DZIALE QUAKEWORLD TRAKTUJĄCYM O ZAGADNIENIACH GRAFIKI TRÓJWYMIAROWEJ W GRACH Z PUNKTU WIDZENIA AKCELERATORÓW GRAFICZNYCH (W SZCZEGÓLNOŚCI 3DFX).

Wmaju minął dokładnie rok od kiedy mało znana (w pecetowym świecie) firma 3Dfx Interactive wyprodukowała chipset Voodoo przeznaczony specjalnie do kart graficznych 3D. Nazwa bardziej kojarząca się z mistycznym kultem i przekłuwanymi laleczkami z wosku, obecnie stała się synonimem bezkompromisowej (pod względem jakości) grafiki trójwymiarowej w grach na domowych komputerach PC.

Dzięki Voodoo odetchnąć mogli wszyscy gracze, już od dawna marzący w snach o sprzętowej akceleracji dla gier, które działaniem coraz bardziej upodabniały domowego peceta do żółwia zmęczonego noszeniem kuli ziemskiej na grzbiecie.

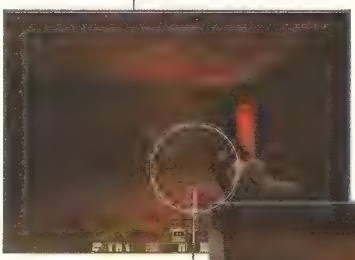
Na olbrzymi rozwój gier domowy komputer (pieszczotliwie zwany pecetem) jest kompletnie nieprzygotowany. Firmy robiące gry już od dawna prześcigają się w coraz to wymyślniejszej grafice, szokujących efektach wizualnych i dźwiękowych. Wszystko to razem zawala z nóg nasze powolne komputery. Jednym z kilku (przysłowiowych) gwoździ do trumny był Quake firmy id Software, gatunkowo przynależący do gier FPP — najbardziej wymagających sprzętowo obok symulatorów lotu.

Quake w akcelerowanej wersji OpenGL (omawiany był w artykule „GLQuake rozQuada" z numeru 9/97 RESETU), stał się zalążkiem nowego trendu, podobnie jak specjalna wersja Tomb Raidera na 3Dfx, mając decydujący wpływ na kształt sprzętowej rewolucji komputerów PC.

Co daje posiadanie karty graficznej z akceleratorem 3D, a w szczególności opartym na 3Dfx Voodoo?

QUAKE 2 NADCHODZI: 3Dfx KONTRA RYWALE

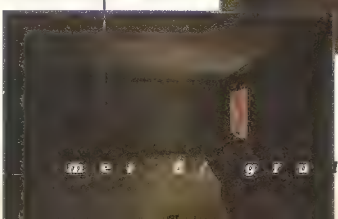
Nie wszystkie akceleratory jednakowo nadawać się będą do Quake'a 2 i gier na licencjonowanym engine'ie (SiN, Half-Life, Daikatana, Duke Nukem 4Ever). Dla porównania wszystkie screenshoty wykonane zostały w rozdzielczości 640x480 w 16-bitowym kolorze, przy hardware'owej akceleracji. Wyraźnie widać przewagę jakości wizualnej kart opartych na Voodoo nad dwoma konkurencyjnymi rozwiązaniami — PowerVR i Riva 128.



Karta graficzna oparta na chipsecie 3Dfx Voodoo: wyraźnie widać najlepszą jakość obrazu, kolorowe światła i brak rozmywania się tekstur, przybliżona szybkość GLQuake'a: 30+ fps.

Karta graficzna oparta na chipsecie nVidia RIVA 128: gorsza jakość obrazu, kolorowe światła rozjaśniają się i rozmywają, przybliżona szybkość GLQuake'a: 27+ fps.

Karta graficzna oparta na chipsecie NEC/VideoLogic PowerVR PCX2: najgorsza jakość obrazu, BRAK kolorowych świateł, rozjaśniające się tekstury, przybliżona szybkość GLQuake'a: 25+ fps.



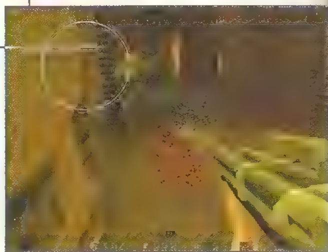
Zdjęcia i dane techniczne pochodzą z Zanshin's GLQuake Dojo (www.planetquake/gldojo/) — najlepszej strony WWW poświęconej akceleracji sprzętowej w Quake'u. Niestety, w czasie pisania artykułu niedostępne były karty oparte na virt V2200 — choć pierwsze opinie co do szybkości i jakości grafiki są bardzo pochlebne nie udało się tego pokazać.

MR. QUAKE I KULT VOODOO

Zdjęcia powinny dać czytelnikom pojęcie jak kolosalna jest różnica między nieakcelerowanymi (zwykłymi) wersjami gier a ich odpowiednikami z akceleracją na Voodoo. Jako przykład sam nasuwa się opublikowany w połowie października pierwszy test Quake 2, który wyraźnie faworyzuje sprzętową akcelerację, oferując efekty wizualne niedostępne w wersji bez akceleratora.

Quake 2 Test, software'owa akceleracja, paleta 256 kolorów, przybliżona szybkość: 14 fps. Monochromatyczne źródła światła.

Quake 2 Test, hardware'owa akceleracja na Voodoo, paleta 16-bitowa, przybliżona szybkość: 30 fps. Zwróćcie uwagę na kolorowe źródła światła (także podczas strzelania z broni!) niedostępne w wersji nieakcelerowanej.



Większość firm produkujących karty graficzne ma w swojej ofercie „karty 3D", spełniające role zwykłych kart wyświetlających grafikę oraz przyspieszających działanie gier dzięki sprzętowo realizowanym funkcjom odpowiedzialnym za grafikę trójwymiarową, takim jak:

- korekta perspektywy tekstur
- mip mapping
- bi-linear filtering
- anti-aliasing
- alpha blending

i innym.

(wyjaśnienie wszystkich ważniejszych pojęć znaleźć również można w numerze 9/97 RESETU)

Pierwszym popularnym chipsetem z możliwościami grafiki 3D był ViRGE firmy S3 Inc. Do tej pory większość (niekoniecznie tańszych) kart graficznych jest oparta na jego odmianach (ViRGE, ViRGE DX, GX i VX), lecz obecnie ViRGE jest zbyt przestarzały do realizacji grafiki 3D. Firmy produkujące droższe karty (ATI, Matrox, Number Nine) proponowały (i proponują nadal) swoje własne rozwiązania, lecz dopiero nadejście Voodoo stanowiło wielki szok dla wszystkich. Już w czerwcu, kiedy przeprowadzono pierwsze testy (wyłącznie dla grafiki 3D) kart opartych na Voodoo okazało się, że są ponad czterokrotnie szybsze niż najlepsze rozwiązania konkurencji i aż ośmiokrotnie szybsze niż średnia z wszystkich testowanych kart 3D.

Jedynym (dość poważnym jak się wydawało) mankamentem było to, że karty na Voodoo są dodatkowymi kartami graficznymi, co wiąże się z dodatkowym kosztem posiadania zwykłej karty 2D. Firma 3Dfx wyprodukowała drugi chipset (Voodoo Rush), obsługujący również grafikę 2D, umożliwiając produkcję kart 2D/3D. Niestety — za sprawą niedopracowanych sterowników — Rush nadal kuleje z osiągami 3D o ponad 10-20% w stosunku do Voodoo.

Większość gier obecnie jest pisana z myślą o platformie Win32, zatem podstawowym wymogiem jaki musi spełniać karta 3D do gier jest zgodność ze standardem Direct3D Microsoftu, służącym do wyświetlania grafiki trójwymiarowym w Windows. Od samego początku karty oparte na Voodoo spełniają wymagania standardu D3D, co daje im możliwość akceleracji praktycznie każdej gry napisanej pod Direct3D. Lista gier obsługiwanych przez Voodoo wydłuża się z każdym dniem i już dziś liczy ponad 100 pozycji...

WIEŻA BABEL — KARTY ROSNĄ JAK GRZYBY PO DESZCZU

Dopiero niedawno konkurencyjne firmy wyprodukowały chipsety mogące konkurować z produktami firmy 3Dfx. Ponieważ coraz trudniej się jest rozeznać pośród różnych kart i akceleratorów, postanowiłem sporządzić tabelkę z najpopularniejszymi chipsetami i kartami graficznymi. Nie zamieszam przy tym żadnych uwag — rzeczowa ocena wymagałaby przetestowania kart na kilkunastu najpopularniejszych grach.

To nie wszystko, bowiem na początek 1998r. zapowiadane są premiery nowych chipsetów 3Dfx: Voodoo 2 (następca wysłużonego Voodoo) oraz Banshee (akcelerator 2D/3D, mający według firmy 3Dfx zapewnić 3-krotny wzrost osiągów w porównaniu do Voodoo).

Jeżeli jeszcze nie kupiliście akceleratora, ciągle nie możecie się zdecydować i grudniowa premiera Quake'a 2 jest wam obojętna — poczekajcie z wyborem karty do początku przyszłego roku. Na przełomie 97/98 będzie już na tyle dużo różnych kart 3D z różnymi chipsetami, że będzie w czym wybierać (na początku listopada 3Dfx opublikował pierwsze dane techniczne chipsetu Voodoo 2 — będzie on około 3 razy szybszy. Ciekawostką może być możliwość połączenia 2 kart na Voodoo2!). Pamiętajcie — rynek gier 3D dopiero zaczyna się rozkręcać!

Chipsety graficzne (rodzaj akceleracji*)	Karty na nich oparte
3Dfx Voodoo (tylko 3D)	Monster 3D, Righteous 3D, Flash 3D, Pure 3D, Highscore 3D
3Dfx Voodoo Rush (2D/3D)	Stingray128/3D, Adrenaline Rush 3D, Intense3D Voodoo
3Dfx Obsidian (tylko 3D)	Quantum3D
nVidia RIVA 128 (2D/3D)	Velocity 128, Viper 330
NEC/VideoLogic PowerVR PCX2 (tylko 3D)	m3D, Apocalypse 3Dx
Rendition Vérité V2100, V2200 (2D/3D)	Viper 220, Thriller 3D
Rendition Vérité V1000 (2D/3D)	Intense 3D 100, Total 3D, 3D Blaster, Screamin' 3D
3DLabs Permedia 2 (3D lub 2D/3D)	FireGL 1000, GLoria Synergy

* 3D oznacza karty dodatkowe, spełniające tylko rolę akceleratora 3D, 2D/3D to karty wyświetlające zarówno grafikę 2D jak i 3D.

CHEATY

PAGAN

zamiast testu

NA GWIAZDKĘ WSZYSCY PRZYGOTOWUJĄ PREZENTY, WIĘC I W TEJ RUBRYCE NIE MOGŁO SIĘ BEZ NICH OBYĆ. POMOC DO JEDI KNIGHT CZY TOTAL ANNIHILATION POJAWIA SIĘ RÓWNOLEGLE Z ICH RECENZJAMI - DLA MIŁOŚNIKÓW UNFAIR PLAY JEST TO WPROST WYMARZONA SYTUACJA.

POD

Jeśli wpiszesz **'Ken on munn'** na głównym menu, będziesz mógł jechać Ken-mobilem. Na ekranie opcji wpisz **VALAY**, następnie zmień poziom trudności i poziom zniszczenia. Jeśli chcesz jechać bezkolizyjnie, wpisz w trakcie rajdu **CRASH.**

map - pokazuje mapę trasy na miejscu tachometru
map+F9 - rozszerzona mapa, pokazanie samochodów jako liczb 1 to 8
retro - tylne lusterko
label - pokazanie imienia gracza ponad samochodem, które jest widoczne nawet w wypadku gdy samochód nie jest pierwszy
mirror - uruchamia przycisk **REVERSE** podczas wyboru toru; wpisz to na głównym menu

C&C COUNTERSTRIKE

Aby stworzyć tesla tank: musisz wejść do trybu skirmish lub multiplayer. Następnie wybierz Francję i podnieś poziom rozwoju technologicznego do 7. Przed zbudowaniem radaru, przytrzymaj klawisz SHIFT, następnie wciśnij ikonę z radarem i puść SHIFT. Aby zobaczyć czy to zaskoczyło, wciśnij CRTL i wskaż jedną z jednostek. Jeśli symbol celu pojawi się, kod zaskoczył.

TOTAL ANNIHILATION

1- wciśnij ENTER, aby uzyskać linię wiadomości
2- wciśnij + oraz wpisz jeden z następujących kodów
3- po wpisaniu kodu, ponownie wciśnij ENTER
Aby wyłączyć kod, wstukaj ponownie ten sam wyraz
Kody:
ATM - podnosi metal i energię o 1000
Radar - działa jak 100% pokrycie radarowe
DoubleShot - dwukrotne zniszczenie dla wszystkich broni
Contour# - pokazuje trójwymiarowy kontur (# zmienia się od 1 do 5)
NowiSee - eksponuje mapę i wyłącza wszystkie linie strzału

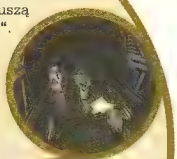
SLIPSTREAM 5000

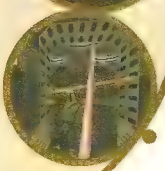
Wpisz REFINERY na głównym menu, by móc pomykać dowolną z tras. Otrzymasz również mnóstwo gotówki, na osprzęt i pojazdy.

JEDI KNIGHT

Do odpalenia kodów, wciśnij „t" a potem kod. Niektóre z nich muszą zostać poprzedzone **„on"** lub **„off"**.

5858ivr - pełna mapa
bactame - pełne zdrowie
deeznuts - przeskoczenie poziomu
eriamjh on/off - tryb fruwania
imayoda - Light Master
jediwannabe on/off - tryb God
raccoonking - All Force Powers
red5 - wszystkie bronie
sithlord - Dark Master
slowmo on/off - zwolniony ruch
thereisnotry - koniec poziomu
wamprat - wszystkie przedmioty
whiteflag on/off - wyłączą sztuczną inteligencję przeciwnika
yodajammies - mana

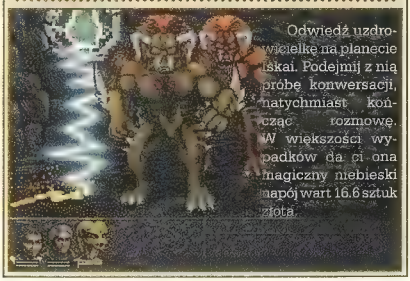




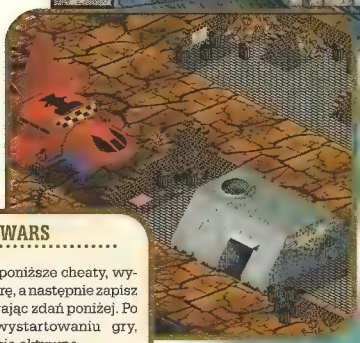
CONSTRUCTOR

Jeśli zbierasz dużo „black marks" od rady miejskiej, zbuduj dom na poziomie drugim i uczyń jego zarządców punkami. Po chwili powinni oni zacząć się skarżyć na ogrodzenie i przydzielą ci „black marks" jeśli drastycznie nie zmniejszysz wysokości czynszu. Idąc za ich prośbą, otrzymasz sporo „white marks". Powtórz to jeszcze raz, aż do momentu gdy znikną wszystkie „black marks". Potem możesz przenieść ich gdzie indziej, zgodzić się na ich żądania lub sprawić, że będą mieli dzieci. Kontynuując to, otrzymasz mnóstwo „white marks", które można wprost przeliczyć na gotówkę (100 przelicza się na 10,000 gotówki).

ALBION



Odwiedź uzdrowicielkę na planecie Iskai. Podejmij z nią próbę konwersacji, natychmiast kończąc rozmowę. W większości wypadków da ci ona magiczny niebieski napój wart 16.6 sztuk złota.



GENDER WARS

Aby użyć poniższe cheaty, wystartuj nową grę, a następnie zapisz stan gry używając zdań poniżej. Po ponownym wystartowaniu gry, cheaty staną się aktywne.

BUY A PLAYSTATION- niezniszczalność i nieskończona amunicja
WORLD OF FISH - dostęp do dowolnego poziomu

IGNITION

Wpisuj te słowa na głównym menu, poczekaj na sygnał po każdym uaktywnieniu się. Ponowne wpisanie tego samego słowa dezaktywuje cheat:
BANARNE - duże samochody
SKUNK - widać tylko koła
FILMJOLK - kwas
SURMULE - udostępnia wszystkie opcje i trasy
SVINPOLE - maksymalne zbliżenie
SLASKTRATT - dodaje super samochody: vegas, monster, ignition

DARK COLONY

Wprowadzanie cheatów do gry może się odbywać tylko przed edycję pliku gamestat.txt, znajdującego się w katalogu GAMESTAT. W ten sposób uzyskasz bardzo silne i szybkie jednostki, mocne bronie i tanie budynki.
% Security troops (0)
TRSC 0 10 25 7 4 1 2 3 125 150 0 800 0 zmienić na
TRSC 0 10 99 10 10 47 47 47 125 150 0 4800 0
Zauważ, że możesz każdą z jednostek „uskrzydlić", zmieniając „ 0 „ na „ 1 „ w następujący sposób
TRSC 0 10 99 10 10 47 47 47 125 150 0 4800 1
Jeśli grasz obcymi, zmień to samo w stosownej sekcji (alien troops)
% Grey Warrior (8)
Edytuj wszystko w ten sam sposób oraz dodatkowo:
Human Buildings
% Human exco center (16)
EXCOPOD 0 0 0 9 6 -1 -1 -1 120 140 9 4800
Zmień 4800 na 4.

RELENTLESS: TWINSEN'S ADVENTURE

Aby odnowić poziom życia i energię jetpacka: przytrzymaj wciśnięte klawisze **BIG**.
Wciśnięcie **SHIFT** oraz **F12** wyświetla bieżące koordynaty.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Pozbycie się logów: **d0100d + d1100d**
Pozbycie się węży: **d4100d + d5100d**
Pozbycie się ognia: **d2100e + d3100e**
Bez ścian w przejściach podziemnych: **db000f**
Eatmorebran - daje 9 kontynuacji
fiveeasypieces - od 1 do 5 poziomu
framerate - wyświetla ilość klatek na sekundę
hatman - zmienia cię w dziwnego ludzika
iddqd - nieśpodzianka
Idbuythatforadollar - przeskok do dowolnego poziomu
letsdothewarp - przeskok do poziomu Atari2600
meowmeowlikemeowman - dziewięć żyć
pump you up - zwiększenie broni o 99

SATHORN

LANDS OF LORE 2

GRY KOMPUTEROWE I KOBIETY SĄ TAKIE SAME. NIGDY NIE DOWIESZ SIĘ O NICH WSZYSTKIEGO. LANDS OF LORE 2 SKOŃCZYŁEM W NIŻEJ OPISANY SPOSÓB, ALE WIEM ŻE SĄ RÓWNIEŻ INNE DROGI. JEŚLI CHCESZ IŚĆ DROGĄ ZŁA - TWOJA SPRAWA, ALE JEŚLI CHCESZ POZOSTAĆ DOBRY, OTO TWOJE PRZEZNACZENIE...

DRARACLE'S CAVES

Po wejściu do jaskini, zobaczysz jednego z szukających cię

żołnierzy. Na ścianach zobaczysz strzałki, idź za nimi. Zbierz jeden kryształ (możesz go używać jako broni). Przed zwężeniem zostaniesz transformowany - jeśli w „małego skoczka", to przejdź pod niskim sklepieniem, jeśli w „bestię", przepchnij głaz tarasujący wejście. Następnie rozgałęzienie: idź w lewo tam przesuń dwa bloki skalne, aby dostać się do środka (możesz to

zrobić naciskając LPM i przytrzymując go - odsuwając głaz).

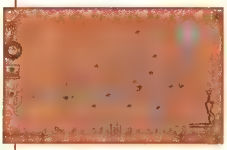
Stocz walkę z gościem, który cię śledził i zabierz mu miecz i tarczę. Idź w prawo, z sali z trzema drzwiami przejdź do pokoju ze skrzyniami. Odpowiednio je przesuwając, uzyskasz dostęp do niszy pod sufitem. Tam znajdziesz trochę broni. Otwórz środkowe wrota, i pogadaj z „trollem". Jeżeli pójdziesz dalej, dojdziesz do miejsca gdzie zmieni cię on w „małego".

Przejdź koło pieczary z ogniem, za zakrętem czeka żołnierz do zabicia. Możesz go zobaczyć przez dziurę w ścianie. Za zakrętem zobaczysz kraty, kiedy je przekroczysz, zatrzasną się. Nie przejmuj się: koło pomostu jest mała dźwignia. Przestaw ją, a otworzy się lewa krata. Wejdź do pomieszczenia po lewej i zabierz przedmioty. Wróć do kładki i szybko przejdź na drugą stronę wody.

Tam usłyszysz, jak próbują zatrzymać cię strażnicy, ale nie walcz z nimi tylko przejdź przez wrota do Draracla.

DRARACLE'S HALLS

Weź ze stołu zbroję, miecz i dwa „zielone kamienie", możesz udać się przez teleport od razu do Huline Jungle, ale jest też tutaj tajne przejście. Kliknij na kotarze i przejdź przez tajne przejście do muzeum Draracla Tam po prawej stronie na końcu korytarza jest skeleton key. Zaklęciem spark możesz zapalać pochodnie na ścianach, kamień ten służy do jako przewodnik po muzeum oraz może otworzyć przejście za kulą po wsadzeniu go w postument ukryty w podłodze. Wkładając go w odpowiednie miejsca, możesz się dowiedzieć wszystkie-

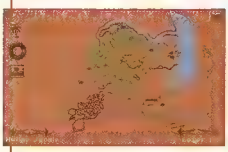


go o danym przedmiocie. Uwaga szkielety - mogą ci go ukraść i uciec!

W muzeum można znaleźć mówiący kamień. Idź w prawo, aż dojdziesz do pokoju po lewej. Jest tam kryształ, który po machnięciu mieczem da ci trzy kryształy ognia (możesz ich używać jako broni, ładuje je się wkładając do lawy). Wyjdź z sali i podążaj dalej korytarzem. W rozszerzeniu korytarza będzie parę szkieletów, rozwal je i rozbij dzban z lewej strony w środku jest ivory chip (można je użyć do ułożenia układanki w City of Ancients. W korytarzu jest ślepy zaułek z kamiennymi cegłami przesuń kilka z lewej strony, a znajdziesz lightning crystal. W galerii musisz przesunąć wajchę za obrazem, otworzy ona wejście do machiny czasu. Tam znajdziesz czapeczkę. Wejdź do pomieszczenia ze światłem, strzel z kuszy do klepsydry i szybko przebij się przez ukryte drzwi w ścianie i przechodź (byle szybko, bo inaczej się zestarzejesz). Weź krew smoka ze zwłok kościotrupa i z podłogi. Smok zawiezie cię do wioski w dżungli.

HULINE JUNGLE

Pogadaj z gościem przed bramą. Nie wpuści cię do cza-



rownika, więc musisz trochę pochodzić, aby znaleźć jaskinie (są za wyschniętym labiryntem na południowym zachodzie, przejście wycinaj sobie mieczem). W lesie uważaj na zwisające z drzew pająki i dwugłowe pantery (jesteś bezpieczny, gdy ich nie zaatakujesz). Znajdź też pszczoły i weź dwa plastry wo-

sku. Do wioski nie zostaniesz wpuszczony, dopóki nie znajdziesz zaginionej matki z córką. Na wschodzie leży wodospad z tarasami. Tam z prawej strony znajdziesz szkielet, w którego torbie znajdziesz następny mówiący kamień. Również na wschodzie znajdziesz dom Kityary, dostaniesz tam miecz, łuk i bransolety (bracers). Kityara opowie ci o swoim synu, który przystał do Wild Ones (żyją oni po drugiej stronie rzeki na wschodzie), a także o Monastery i mieczu Firestorm. Skieruj się do jaskiń. Żeby do nich dojść, musisz się przebić przez obszar z suchymi krzakami. Przejścia można wyciąć mieczem, ale lepiej jest wypalać je czarem spark - nie zarastają.

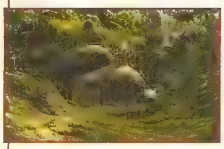
HIVE CAVES

Znajdź na początku zwłoki zaginionej dziewczyny oraz jej matkę (musisz zabić Executionera), dzięki czemu będziesz mógł dostać się do wioski. W głębi jaskini zobaczysz kępę trawy, przeszukaj ją a znajdziesz plate armor. Na północy staniesz nad przepaścią - strzel z łuku w sufit, a spadające głazy utworzą

przejście. Przejdź most i poszukaj sali z wielkim mieczem umieszczonym w ścianie. Przeciśnij się między kolumnami, zabierz go i od razu uciekaj. Sufit się zawali i lawa dokona reszty zniszczenia.

HULINE VILLAGE

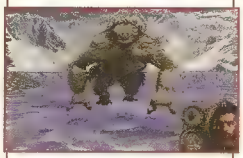
Idź do baru, spotkasz tam naczelnika więzienia z którego uciekłeś. Przyrzekasz mu, że oddasz się w jego ręce, gdy zdejmiesz z siebie klątwę. Wyjdź z baru i znajdź w zaułku gościa, który zdradzi ci hasło „ankhman". Idź do opuszczonego domu - tam w piwnicy dostaniesz się do Gildii złodziei. Zaoferują ci Firestorma, jeśli zabijesz Kel-



sricka. Ta robota pachnie przejściem na „ciemną ścieżkę mocy". Mag w wiosce zreperuje złamany miecz znaleziony w muzeum Draracla w zamian za Power Orb.

HULINE JUNGLE

W bibliotece Monasteru zagadnij dziewczynę i pogadaj ze stojącym na dziedzińcu generałem. Idź w końcu do prawych wrót i zagadaj z Bratem Julien.



Ten zgodzi się zdjąć przekleństwo z ciebie w zamian za przerysowane runy z jaskiń. Da ci Totem pomocny do dostania się w odpowiednie miejsce. Żeby dostać się z jaskiń do sal trzeba skoczyć z prawej strony w miejscu gdzie widać zieloną chorągiew na położone niżej piętro, będąc zamienionym w dużego potwora.

Na niższym poziomie jest do znalezienia pierścień regeneracyjny. Zaś na najniższym poziomie czeka cię próba: nie wchodź w korytarz przed włożeniem Totemu w dziurę. Wysunie się podłoga, dzięki czemu bezpiecznie przejdziesz dalej. Przed nożami możesz skorzystać z tajemnego przejścia. Później uważaj na toczącą się kulę. Przed zejściem na dół nie zapomnij zapalić pochodni koło dziury. Runy odciśnij w wosku dwa razy. Jeden oddaj dziewczynie, drugi Julienowi. Oboje powiedzą ci to samo: masz zdobyć więcej run z dżungli po drugiej stronie jeziora.

Ponadto od Juliena dostaniesz Power Orb. Otworzy się dodatkowa sekcja w Monasterze. Idź do wioski i tam oddaj go czarownikowi, w zamian naprawi ci miecz. Koło wodospadu na wschodzie jest wejście do świątyni. Jest tam przepis oraz czar summon. Nie wchodź po niego, bo wpadniesz w pułapkę. Za jednym z posążków znajduje się tajne przejście, możesz tam wejść jeśli przemienisz się w skoczka. Idź do mostku na wschodzie, tam spotkasz Kityarę która dała ci łuk, teraz da ci lepszy miecz dla syna, który przystał do Wild ones. Przed mostem na rzece czeka na ciebie koleś z karczmy. Idź z nim, a będziesz mógł wejść do Savage Jungle.

SAVAGE JUNGLE

Zaraz po wejściu spotkasz Daniela. Daj mu miecz od matki. Po jego ucieczce weź ten miecz z ziemi. Idź do świątyni, a po jej zatrzaśnięciu

idź do wioski Wild ones. Tam pokaż strażnikowi, który cię postrzeli ten mieczyk, a wpuści cię do Daniela. Pokręć się po wiosce, a wejdziesz do Zielarza. Da ci on dwa Ironwood Sap, Cave Aloes oraz Amber. Stacjonujący w centrum guru nie pomoże ci, dopóki nie dołączysz do plemienia. Kiedy się zgodzisz, poprosi cię o przyniesienie Silverleaf z Dracoid Cemetery. Idź tam. Parę katakumb jest otwartych - znajdź w nich 3 kryształowe kule W jednej z trumien można znaleźć Bewel Ring oraz Speaking Stone (następna animacja). Pora odwiedzić ruiny.

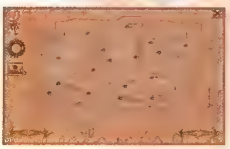
DRACOID [illegible]

Spotkasz tam mnóstwo potworków, ale po przegranej walce możesz trafić na arenę i walczyć ku uciesze reszty. Most na

zachodzie otworzysz zapalając czarem ciemną kulę na postumencie. Tam znaleźć musisz Mage Tower. W nim jest White Glass Globe Generator. Naładuj na biało jedną z kryształowych kul. Na wyższym poziomie zabij strażnika pilnującego Bracers of the Dead. Umożliwiają one rozmowę ze zmarłymi. W sali z teleportami jeden prowadzi do Cmentarza, skorzystaj z niego.

DRACOID CEMETERY

Większość budynków jest magicznie zamknięta, ale parę zostawiono otwartych. W jednym z nich znajdziesz zejście do podziemi. Starym sposobem mozesz zapalić pochodnie ustawione na stojakach. Musisz znaleźć Yellow Glass Globe Generator. Na powierzchni zamknięte budynki mają obok drzwi statuetkę potworka. Kliknij na niej, a pod spodem



ukaże się strzałka w jakimś kolorze. Kolor ten podpowie, w jaki sposób musi być naładowana kula, aby drzwi się otworzyły. Powinna być jedna biała, dwie niebieskie a reszta żółte.

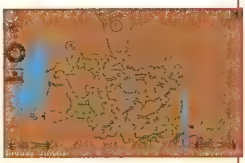
Białą już masz, generator żółtych też, więc pozostaje tylko znaleźć niebieski. Otwierając żółte, znajdziesz kilka nowych kul do naładowania. W końcu powinieneś otworzyć wszystkie żółte i białą, a w inwentarzu powinieneś mieć dwie „czyste" kule.

W jednej z nie zamkniętych sal na zachodzie jest dźwignia, po pchnięciu której w budynku na południu otworzą się sekretne drzwi. Przewróć beczkę i pchnij ją, stoczy się do budynku i roztrzaska w środku. Stwierdzisz, że podłoga jest umazana w oleju i mozesz ją podpalić! Ale nie z bliska, najlepiej zostaw krew smoka (coś w rodzaju bomby z opóźnionym zapłonem). Wybuch odkryje wejście do podziemi z niebieskim generatorem. Naładuj dwie kule i wejdź do ostatnich dwóch budynków. W jednym jest kusza Valkiria, a w drugim duch kapłana Dracoidów. Porozmawiać z nim możesz za pomocą Bransolety Zmarłych. Da ci on Silverleaf w zamian za znalezienie jego ciała, spalenie go, wsadzenie do urny i przyniesienie z powrotem.

W Dracoid Ruins znajdź na północy obok wielkiego jeziora miejsce z płytą kamienną na wodzie i dwoma postumentami. Przed wejściem leży ciało - przepchnij je na płytę i zapal dwa postumenty. Prochy wsyp do urny. Naładuj jedną kulę na biało. Wróć na cmentarz. Teraz naładuj dwie ostatnie kule na niebiesko. Złóż prochy i weź Ankh, którego następnie użyj na wrotach z jego znakiem. Dalej znajdziesz trzy piedestały, w każdym z nich po otwarciu znajdziesz miejsce na trzy kule. Otworzą się drzwi, dalej znowu użyj ankh. Zdobędziesz dostęp do następnego ducha, który chce być ożywił statuę Beliala. Zabierz jego ciało i wróć do Dracoid Ruins. Odnajdź jego statuę i wsadź ciało Dracoida do urny po lewej. Ożywi to statuę - chodź za nią wszędzie, ale zapisz stan gry - za chwilę podziemia zacznie zalewać woda i musisz uciekać. Cofnij się i wejdź do pokoju ze świątynią. Przeskocz przez wodospad i płyń na płycie. Obok szczytu wodospadu jest dziura, w którą trzeba wskoczyć. W następnym pomieszczeniu kieruj się w stronę dużej dziury. Stań na zrzuconych na wodę drzwiach. Kiedy poziom wody się podniesie, wyniosą cię one na powierzchnię.

SAVAGE JUNGLE

Spotkasz znowu Dawn. Oddaj jej Bracers of Dead - otrzymasz amulet z czarem Human



oraz mówiący kamień. Wróć na cmentarz i spotkaj się ze starożytnym Dracoidem. Po wyjściu wszystkie korzenie mandragory zamienią się w Silverleaf. Zbierz jeden i idź do wioski Wild ones. Wręcz go guru. Aby zostać przyjętym do plemienia, musisz jeszcze zwyciężyć w walce jeden na jeden. Dostaniesz napój i czar Lizard. Idź do budynku obok świątyni (jest trochę na zachód od niej). Tam mozesz zebrać kilka Guardian Orb i Magic Stone. Zmieszaj napój z silverleaf. Otrzymasz Lharkon Vapours. Idź nad wschodni brzeg rzeki. Tam możesz przeskoczyć ją, jeśli uda ci się wskoczyć na konary drzewa po drugiej stronie. Idź do Lharkona i użyj Lharkon Vapours.

CLAW MOUNTAINS

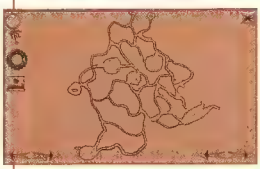
Znajdź Bracers of Valours i przejdź przez most na północy. Idź tunelem, aż dojdziesz do jeziora. Po prawej stronie jest jaskinia. Zabij w niej białego kota i zamień się w „skoczka". Za jednym ze stalagmitów jest przejście, które zaprowadzi cię do Topora Blizzard (na środku jeziora). Znajdź pomieszczenie z zamrożonymi postaciami, jedna z nich trzyma łuk. Odmroź ją i szybko podnieś łuk (shard). Wejdź na szczyt, przejdź przez strefę lawin (trzymaj się prawej strony) i znajdź trupa Kennetha. Przy nim znajdziesz portret, rozbij go. Skocz z krawędzi klifu, znajdź Baccattę i pogadaj z nim. Idź przez most do Cytadeli, by uwolnić Dawn.

CITADEL

Musisz zabić wszystkie potwory. Wejdź do pierwszego pokoju i kliknij na kuli. W następnym kliknij na kuli, otwierając dwoje drzwi. Wejdź w prawe drzwi i rozwal wszystkie jaja (najlepiej strzelając w źródło światła). Z tyłu pokoju kliknij na kuli, uzyskasz dostęp do fioletowych schodów. Wróć do pomieszczenia z rozgałęzieniem. Idź korytarzem do windy. W następnym pokoju biegając zabij wszystkie stwory. Potem idź na północ i znajdź cele z kobietami. Otwórz je, a gdyby kobiety nie chciały wyjść, to znaczy ze zostały jakieś potworki do zabicia. Na wschód od celi znajdziesz ukrytą za filarem kulę - włącz ją. Znajdź ścianę z purpurowymi stopniami, po których musisz wspiąć się na górę. Przebiegnij przez most zaraz po „strzale". I wejdź w drzwi otwarte dzięki kuli opisanej wcześniej (za filarem). Znajdź wejście do centralnej części, tam powalcz z pająkiem i wejdź do pokoju z Dreamstone. Przed wzięciem Dreamstone'a naładuj Firestorma magią (jeśli go masz). Weź Dreamstone, użyj teleportu i wróć uwolnić Dawn. Użyj Dreamstone do otwarcia drzwi i do Huline Temple. Otwórz świątynię Dreamstonem.

UNDERGROUND CAVES

Najlepiej niczego nie tykaj, tylko idź na zachód i południe. Podążaj, aż znajdziesz jaskinię pod sufitem której krzewią się



zielone narośla. Na na jednej ze ścian jest charakterystyczne wejście. Musisz sobie wyrąbać drogę. Skieruj się w lewo i wyrąb sobie wejście. Potem kliknij na środkowym zielonym stworku, poczekaj - za chwilę przyjdzie pająk i wszystko naprawi.

MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

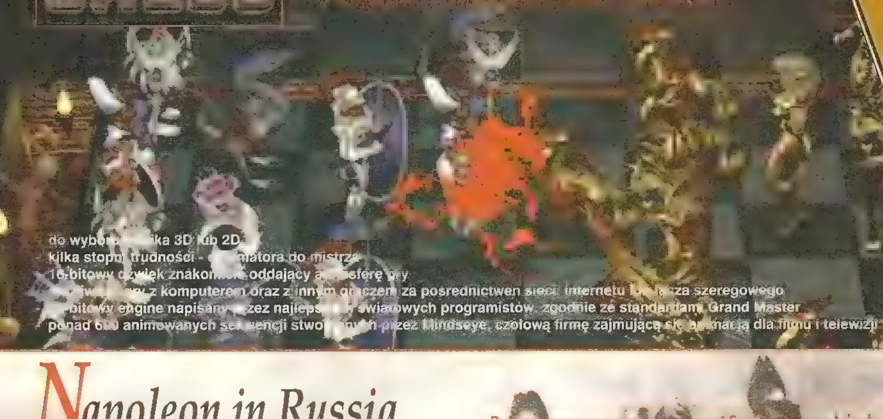
Zapraszamy do internetowego
sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl

MARKSOFT przedstawia 4 gry

FLYING CORPS GOLD

...RNYCH KONKURENTÓW
- ...inteligencja przeciwników
- ...ne z szybkością do 30 klatek/s
- ...swoje samoloty w dowolne barwy
- ...można umieszczać w internecie
- ...kolorów, wykorzystująca Direct X
- ...za pośrednictwen sieci, internetu lub łącza szeregowego

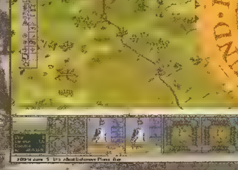
Combat CHESS



- do wyboru grafika 3D lub 2D
- kilka stopni trudności - od amatora do mistrza
- 16-bitowy dźwięk znakomicie oddający atmosferę gry
- ...gry z komputerem oraz z innym graczem za pośrednictwen sieci, internetu lub łącza szeregowego
- ...bitowy engine napisany przez najlepszych światowych programistów, zgodnie ze standardami Grand Master
- ponad 600 animowanych sekwencji stworzonych przez Lindseye, czołową firmę zajmującą się animacją dla filmu i telewizji

Napoleon in Russia
Prelude to Waterloo

BATTLEGROUND



Dwie najnowsze programy ze sławnej Serii Battleground, będącej ponadczasową serią ... Windows ...
... wspaniała kolorowa grafika, widok 2D i 3D.
... filmowych obrazujących ... prawdziwie multimedialne

...wersalność - dowodzisz wybranymi oddziałami, obejmij dowodzenie ... całą armią. Rozgrywaj bitwy ... poszczególne

...problemowe sterowanie. Pomoc indeksowa typu On-line.
... zostały wykorzystane najnowsze zdobycze ... inteligencji. Można grać z przeciwnikiem używając ... lub poczty internetowej. Zmienny ... umożliwia dowodzenie całą lub tylko częścią swojej armii.
realizm ... atmosfera, dokładne mapy, sekwencje ... mundury oraz ekwipunek. Ruchy pułków ...

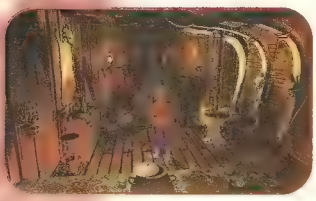
Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

VOODOO KID

BAMSE

POCHŁEBNĄ RECENZJĘ VOODOO KID ZAMIEŚCILIŚMY W POPRZEDNIM NUMERZE RESETU. GRA JEST CIEKAWA, CHOĆ KRÓTKA. KIERUJĄC SIĘ ZASADĄ, ŻE DOBRYM GROM POŚWIĘCAMY NA NASZYCH ŁAMACH WIĘCEJ MIEJSCA, PRZYGOTOWALIŚMY DLA CIEBIE PONIŻSZY PORADN.K.

bsuń małą skrzynkę do ściany, wskocz na nią i pociągnij za dźwignię. Podnieś wiadro wody oraz worek z proszkiem. Obie substancje zmieszaj w formie na stoliku laboratoryjnym i zabierz powstały medalion. W skrzyni, w drugiej części pokoju, znajdziesz cylinder, flet i jeszcze jakiś dziwny przedmiot. Pierwszą z tych rzeczy daj lokajowi, ułóż otrzymany fragment mapy, a grą na flecie podrażnij zwoje lin. Kiedy sznury cię oplotą, uwolnij swą duszę przy pomocy owego tajemniczego przedmiotu. Poleć do pokoju zabitego deskami, przeczytaj starą księgę i wróć uwolnić swe ciało z lin. Zabierz kość, uzupełnij drabinę i wdrap się na wyższe piętro.



Otwórz okno i przeczytaj opowieść o magicznych butach. Nożem, leżącym na szafce obok łóżka przetnij sznur, na którym dynda się lampa. Weź ją, zamknij okno i podejdź do stołu. Podpal wszystkie świece. Musisz tak skomponować kolory wosku, aby twoja pieczęć zabarwiła się tak samo, jak ta leżąca obok. Ułóż kolejne fragmenty mapy

W kolejnym pokoju wyjmij ze skrzyni łom i odetnij nożem linę wiszącą obok choinki. Jak tarzan przeleć na drugą stronę pokoju. Zabij kilka karaluchów i podnieś z podłogi magiczne buty. Pociągnij za dźwignię w szafie, a kiedy łóżko się złoży, weź wszystko, co pod nim leżało. W magazynie przesuń worek ze zbożem, a ze skrytki wyjmij starte na proch kości oraz łańcuch. Ten ostatni zawieś na haku i przejedź na nim nad szczurami.

W kuchni z szafki weź śrubokręt. Do formy, leżącej na stole wsyp sproszkowane kości, a następnie stojącą obok galaretkę. Zabierz ciacho. Podnieś z podłogi lewarek, włóż go w toster i przesuń. Ułóż kółka zębate w maszynie i wskocz na taśmę, aby przedostać się do jadalni. Młotkiem, leżącym na szafce otwórz kredens i zabierz stamtąd beczkę wody. Zanieś ją lokajowi, a gdy zostaniesz uwięziony w kręgu ognia, ponownie uwolnij swą duszę, przejdź przed kominek i połącz ze sobą rury. Wyjdź na pokład główny.

Zabierz piłę, porzuconą koło beczki. Pokręć kołem, aby podnieść maszt. Na dziobie nakarm ciastem posąg papugi i stań w kałuży. Zostaniesz przeniesiony na górny pokład. Pokonaj zombiego i ponownie przenieś się na górny pokład. Strzelając z działka, zdobądź kostkę mydła i zanieś ją kapitanowi siedzącemu na pokładzie - dostaniesz kolejne części mapy. Uwolnij swego ducha i skieruj się do kajuty barona. Tam zabierz ostatnie kawałki mapy, obejrzyj dokładnie wszystkie sprzęty i ptaka, a kiedy ten posypie cię prochem strzelniczym, wróć do swojego ciała.

Na górnym pokładzie napraw śrubokrętem ostrzałkę, zetnij piłą słup i wyjmij z niego części potrzebne do skonstruowania toporów. Te z kolei naostrz i wróć na główny pokład. Połóż mapę na pulpicie, zabierając stamtąd uprzednio poduszkę i posteruj chwilę statkiem. Po krótkiej rozmowie z kapitanem wejdź, przy pomocy toporów i butów na maszt. Obwiąż się liną, wdrap się na rejkę i przełóż szpilki z figurki na poduszkę. Teraz pozostaje już tylko pokonanie barona - kiedy rzuci w ciebie powietrzem odpowiedz ogniem, na płomień rzuć wodą, a na wodę - wiatrem.

Pakiet dodatkowych misji do symulatora *iF-22* Raptor
Ponad 80.000 km² nowego, fotorealistycznego obszaru działań w Zatoce Perskiej, zawierającego Iran, Irak i Kuwejt, wyrenderowanego na podstawie zdjęć satelitarnych i danych o ukształtowaniu terenu.
iF 22 Peacekeeping Mission
iF-22
PERSIAN GULF
MARKSOFT
przedstawia 4 gry
INTERACTIVE MAGIC
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl
Zapraszamy do internetowego sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl
LIBERATION DAY
DEATHMATCH MAKER
BATTLES
The Great Battles of Hannibal

LITTLE BIG ADVENTURE 2

LITTLE BIG ADVENTURE DOPIERO NIEDAWNO ZOSTAŁ WYDANY NA POLSKIM RYNKU. PONIEWAŻ GRA JEST WARTA KAŻDYCH PIENIĘDZY, A DO TEGO TRUDNA I ROZKOSZNIE DŁUGA POSTANOWILIŚMY ZAMIEŚCIĆ PEŁNE JEJ ROZWIĄZANIE WRAZ Z GARŚCIĄ PODPOWIEDZI NA TRUDNE CHWILE.

BAMSE

Wejdź do pokoju na tyłach domku (klucz w szafce obok drzwi). Zabierz stamtąd złotą kulę, mapę i rzutki. Wyjdź na dwór i porozmawiaj z Zoe, pilnującą rannego DinoPtaka. Zajrzyj do apteki i zapytaj o lekarstwo dla niego. Kiedy złodziej ukradnie parasolkę, pobiegnij za nim i podkradnij się do niego od tyłu. Oddaj przedmiot właścicielce i zakradnij się do otwartego okna muzeum (na piętrze). W środku przesuń dźwignię i naciśnij czerwony guzik, a następnie zbiegnij po schodach i zabierz płaszcz. Wyjdź tą samą drogą i udaj się na wzgórze. Przez pierwszą grotę przejdź do następnej i porozmawiaj z uwięzionym Raphem. Przechodząc przez jaskinie, otwieraj drzwi złotą kulą (rzucaj nią w przełączniki) albo kluczami zdobytymi w walce z potworami. Pokonaj Tralu i uwolnij Rapha. Razem z Zoe udaj się do latarni morskiej.

Kup bilet na statek i popłyń na Pustynną Wyspę. Z domku zielarza zabierz butelkę kwasu. Zajrzyj do swojego przyjaciela Baladino i poproś go o część pojazdu, którą musisz zawieźć Zoe. Kup bilet powrotny, oddaj Zoe część samochodu i odwiedź swego sąsiada. Daj mu butelkę kwasu - otrzymasz piramidę-klucz. Ponownie popłyń do Baladino, a dostaniesz walkie-talkie. Zoe zastawiła ci w porcie samochód. Wsiądź do niego i pojedź do hacjendy. Wejdź do damskiej sauny, a kiedy menadżer cię wyrzuci, biegnij do recepcji i wejdź po drabinie na dach. Zaklinacz węży powie ci, że Szkoły Magii należy szukać na cmentarzu.

Nim tam pojedziesz, wstąp do wesołego miasteczka w Świątyni Bu. Postrzelaj w kaczki, a potem pozbieraj muchomory - najczęściej są pod nimi pieniądze. Kiedy uzbierasz już ponad 120 udaj się na cmentarz. Na lewo od bramy jest wąska ścieżka, która doprowadzi cię do środka. W jadalni omiń duchy i podkradnij się do skrzyni. Znalezionym kluczem otwórz zamknięte drzwiczki i zapisz się na egzamin na czarodzieja. Przejdź do pokoju na zapleczu, aby przystąpić do pierwszego testu, musisz szybko trafić w osiem tarcz. Wyjdź na dwór, wsiądź do samochodu i pojedź do złamanego mostu. Przeskocz na drugą stronę, zerwij kwiat i zanieś go dyrektorowi szkoły. Otrzymasz róg, który ma lecznicze właściwości. Wróć na wyspę Citadel i wylecz DinoPtaka. Zaniesie cię na wyspę z Wielką Kopułą. Koniecznie przerysuj sobie gdzieś mapę, która wisi przed wejściem. Sprawa jest prosta - musisz przejść przez labirynt. Na jego końcu czeka na ciebie dyrektor Szkoły Czarodziejów. Poleć na Pustynną Wyspę i odbierz swój certyfikat czarodzieja.

Strój maga zakup u handlarza latającego na dywanie. Jeśli masz za mało gotówki udaj się do lunaparku. Zdobądź tam tyle szmalu, żeby po kupieniu ubranka zostało ci jeszcze 120 Kashów. Udaj się do hacjendy. Przy próbie wejścia do męskiej sauny zostaniesz zaczepiony przez Obcego. Przyjmij jego zaproszenie na planetę Zeelich. W trakcie podróży podnieś z podłogi elektronicznego tłumacza i obejrzyj program dla turystów. Za chwilę zostaniesz uwięziony. Kiedy strażnik otworzy drzwi, rzuć się na niego. Uwolnij rodaka i wyłącz obydwa pola siłowe. Przejdź przez dolne drzwi i zniszcz robota. Przeskocz przez wybieg dla psów, wbiegnij do budynku naprzeciwko i przebiegnij przez korytarze. Na dworze miń strażników i pędź do wieży. Zabierz stamtąd kółko zębate. Zainstaluj je w statku kosmicznym i wracaj na opanowaną już przez Obcych planetę Twinsun.

Pędź do domu. Po rozmowie z Zoe odwiedź przechowalnię bagażu, zjedź na dół i tak pokieruj robotem, aby brązową skrzynię z naklejką przeniósł do drzwi. Następnie zapłać tragarzowi za transport, wróć na górę i odbierz odrzutki. Na DinoPtaku przeleć na Pustynną Wyspę. Udaj się do hotelu, załóż odrzutki i poleć do jaskini znajdującej się na małej wysepce. Pokonaj kościotrupy, ustaw obie skrzynie na dolnej windzie, uruchom ją i po skrzyniach wskocz na małą ścieżkę

u góry. Zabij wszystkie potwory i zabierz czar Ochrony. Wróć do portu na Wyspie Pustynnej i uderz w dzwon. Wskocz na żółwia, który się pojawi i zabierz z groty perłę. Udaj się do namiotu Czarodzieja Pogody (na Citadel) i wrzuć perłę do kociołka. Możesz się już teraz posługiwać czarem Pioruna. Wejdź do tawerny. Z beczki za barem wyjmij klucz Nim zejdziesz do podziemi. Zatankuj do pełna punkty magii. W piwnicy wskocz w dziurę w podłodze, umieść na postumencie piramidę-klucz, a w jaskini użyj czaru Pioruna i podnieś Kulę Sendella. Wyjdź z jaskini, przeskocz po kładkach aż do lewej ściany, przesuń dźwignię i opuść piwnicę.

Poleć na Pustynną Wyspę. Nową bazę Obcych (Świątynię Bu) weź szturmem. W jaskini wskocz na wózek i tak nim steruj (rzucaj kulą w strzałki, żeby przełożyć zwrotnicę), aby zjechać na niższy poziom. Tam zjedź jeszcze niżej i przeskocz z wózka na półkę ze skrzynią. Wyjmij z niej klucz i zejdź po drabinie. W centrum bazy idź w lewo do pokoju ze śpiącymi strażnikami. Zabierz im klucz. Otworzysz nim drzwi, które przed chwilą minąłeś. Zabij kolejnego strażnika - on też ma klucz. Przeleć nad elektrycznym mostem, otwórz skrzynię, a znalezione w niej kółeczko umieść w statku kosmicznym.

Pędź za nim, otwierając wszystkie drzwi Polecicie na planetę Zeelich.

Znajdź 7 zliotsów i udaj się do kasyna. Graj tak długo, aż wygrasz około 75-80 zlitosów. Grając na jednorękim bandycie, możesz zdobyć kluczyk otwierający złote drzwi. Przejdź przez nie i zakręć kołem fortuny. Pokonaj dwa aligatory i opuść kasyno. Przy okazji zdobędziesz 100 zlitosów. Zejdź na przystań i u pijanego przewoźnika zamów kurs na Wyspę CX. Zamiast tego trafisz na Wyspę Obrzędów. Na górze spotkasz gościa, który każe ci szukać niejakiego Ricka. Wróć więc na Ontrigal, zrób zadymę w barze i zdobytym kluczem otwórz drzwi do gabinetu Ricka - szefa gangu. Ten z kolei odeśle cię do niejakiego Johnyiego Rakiety. Na razie jednak nie można się do niego dostać.

Zajrzyj na stację benzynową, a potem leć na wyspę Franków. W sklepie kup kilof i po rurach wejdź na teren rafinerii. Zajrzyj do budynku pilnowanego przez jednego strażnika. Wewnątrz uważaj na dziurawe rury, gejzery i temu podobne atrakcje. Musisz odpowiednio odcinać dopływ gazu. Klucze, wiszące na ścianach bądź zdobyte w walce, utorują ci drogę do kanistra z paliwem. Gdy go zdobędziesz opuść wyspę i zawieź paliwo profesorowi Baladino. Przerobi twoje odrzutki, na naprawdę mocną maszynę, dzięki której przelecisz nad przepaścią na tyłach kasyna i dotrzesz do hotelu. Tam pobij lokaja i podejdź do gościa wypoczywającego przy basenie. To jest właśnie Jaś Rakieta. Pójdź za nim do pokoju - przyjmie cię do ruchu partyzantów. Zejdź do sklepu z pamiątkami, kup sprzęt do nagrywania rozmów (memory reviewer) i pokaz sprzedawcy pierścień rebeliantów. Wprowadzi cię na tajne zebranie, na którym dostaniesz nie naładowany laser. Aby go naładować, pojedź na Wyspę Obrzędów, ścieżką dotrzyj do małego jeziorka na wzgórzu, podleć przy pomocy odrzutek do kryształów i ułam jeden z nich kilofem. Wróć tą samą drogą i poleć na Wyspę Franków.

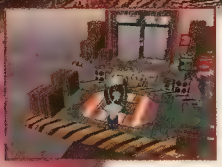
Wejdź na teren rafinerii i zajrzyj do budynku strzeżonego przez dwóch wojaków. Laserem zastrzel żołnierzy będących w środku i poustawiaj dźwignie góra-dół-góra-dół. Wsiadaj na okręt i płyń gdzie oczy poniosą. Dotrzesz do wielkiej windy strzeżonej przez jeszcze większego czterorękie-

Po wylądowaniu załóż skafander. Dopóki masz go na sobie, nikt nie wie, że nie jesteś Obcym. Zajrzyj do małego domku na uboczu i otwórz wszystkie trzy wejścia (przyciski pod figurami geometrycznymi). Zerknij też na mapę. Posługując się nią, dojdź do celi Baldino w głównym budynku (przesuwając po drodze wiele dźwigni) i uwolnij go.

Pieniądze, punkty życia i magii

Na planecie Twinsun obowiązuje waluta Kashów. Najłatwiej zdobyć je w Świątyni Bu. Jednak zanim tam dotrzesz, przeszukuj wszystkie szafki, beczki i inne miejsca, w których cokolwiek może być ukryte. Czasami zamiast forsy znajdziesz punkty życia lub magii - je również zbieraj skwapliwie, zwłaszcza w późniejszej fazie gry, gdy wrogów będziesz spotykał na każdym kroku.

Zlitosy, będące środkiem płatniczym na planecie Zeelich można zarobić w kasynie albo ukraść z sejfu przedsiębiorstwa budowlanego. Przewoźnik, który przetransportuje cię po morzu lawy za każdy kurs bierze 4 różowe klejnoty - musisz ich bacznie szukać (ja znalazłem tylko o dwa więcej niż potrzebowałem). Staraj się nie przeoczyć żadnego.



go goryla. Musisz go pokonać. Zupełnie przypadkiem udało mi się to zrobić bezboleśnie (jakiś błąd w algorytmie ruchów tego olbrzyma). Kiedy zaczął rzucać skrzyniami, zamiast uciekać, przebiegłem obok niego w kierunku windy. Gdy zeskoczyłem na niższy stopień, małpa nie wiadomo czemu również postanowiła znaleźć się nieco niżej i skoczyła... do wody! Kluczyk wyłowiłem magiczną kulą. Zjedź windą pod ziemię.

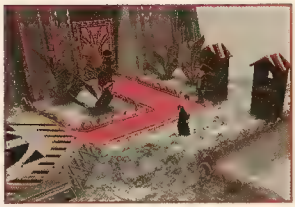
Przebiegnij przez most. Będziesz przechodził obok biura firmy budowlanej. Na schodach stoi żołnierz, po zabiciu którego zawsze pojawia się koniczynka (dodatkowe życie). A więc, jeśli brakuje ci zapasu, wejdź tu parę razy i pobij kilku Obcych żołnierzy. Na piętrze jest gabinet menedżera - kiedy go uderzysz, dobrowolnie odda ci kluczyk do sejfu z 150 zlotosami w środku. Po pieniądze można przychodzić wielokrotnie!

Spenetruj dokładnie całą kopalnię. Powinieneś znaleźć 7 klejnotów i pierwszą część wielkiego klucza. Wyjdź z kopalni, przejdź obok przystani i zajrzyj do jaskini. Staruszek poprosi cię o placek. Idź w lewo, siądź na stołem, zjedz kawałek ciasta, a kiedy dojdziesz do siebie po sensacjach żołądkowych, zanieś je dziadkowi. Dostaniesz klucz do kaplicy.

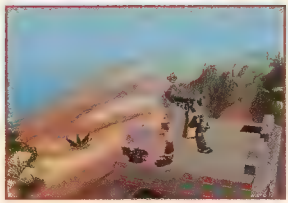
Tam porozmawiaj z mężczyzną i odszukaj w jaskiniach jego pokojówkę. Ta nauczy cię piosenki, którą musisz zaśpiewać na przystani, aby przywołać prom. Każ się zawieźć na Wyspę Moskitów.

Cały czas zbieraj różowe klejnoty. Pierwszego napotkanego owada poproś o audiencję u królowej - będziesz musiał pokazać jej pierścień i przejść test. Rzucaj magiczną kulą w piłki, aż znajdziesz klucz. Otwórz nim jedne z trojga drzwi i zabierz dmuchawkę. Po ataku Obcych uciekaj z pałacu. Przebiegnij przez most i wjedź windą na górę. Pokonaj latającego morsa (koniecznie rękawicą), zabierz drugi kawałek klucza i opuść wyspę.

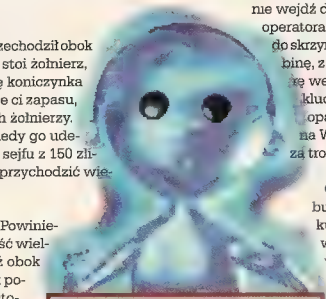
Płyń na Wulkanię. Koniecznie zbierz wszystkie klejnoty i zajrzyj do jaskini. Dowiesz się, że królowa została uprowadzona przez Obcych. Wróć na wyspę Wannie. Ponownie wejdź do kopalni i wskocz na pas transmisyjny. Zabij operatora dźwigu, przesuń oba lewarki do góry i wsiądź do skrzyni. W kolejnym pomieszczeniu przeskocz na drabinę, z dachu jednego budynku na drugi i przez dziurę wejdź do celi królowej Moskitów. Kiedy otrzymasz klucz, uciekaj z przedsiębiorstwa (najlepiej zaopatrz się w koniczynki, już tu nie wrócisz) i płyń na Wyspę Moskitów. Wejdź po linie, otwórz drzwi za tronem i tunelem przejdź na Wyspę CX.



Odszukaj drogę na wyższy poziom i wejdź do budynku w środku bazy. Wewnątrz zjedź windą w dół i zabij Imperatora. Ze skrzyni wyjmij jego szablę i biegnij na wieżę. Zabierz kółeczko, zanieś je na statek kosmiczny i startuj. Dolecisz w okolice hotelu. Zabij strażników i wejdź na teren posiadłości Imperatora. W każdym pomieszczeniu jest jeden klucz, a więc możesz otworzyć tylko jedne drzwi. Przejdź przez podwójne wrota, zdobądź trzecią część klucza i udaj się na Wyspę Franków. Idź na tyły sklepu i wykop kilofem z trawy ostatni kawałek klucza. Czas wrócić na Wyspę Obrzędów



W świątyni połóż klucz na ołtarzu i wyjdź na zewnątrz. Dowiesz się, że to FunFrock był Ciemnym Mnichem. Skacząc po kolumnach, wejdź do tunelu, którym uciekł. Wyłącz monitory w kolejności 2, 1, 4, 3, pociągnij za dźwignię i wjedź na górny poziom. Teraz będziesz musiał gonić FunFrocka i zabić go.



Czar Ochrony
Najłatwiej walczyć posiadając czar Ochrony. Z włączonym polem siłowym podbiegaj do przeciwnika, wyłączaj pole aby nie tracić za dużo punktów magii i okładaj oponenta pięściami z taką częstotliwością, aby nie zdążył wyprowadzić kontry.

Czar Pioruna
Kiedy przeciwników jest naprawdę wielu najlepiej posłużyć się czarem Pioruna - zabija wszystko, co aktualnie widać na ekranie, choć od razu zżera wszystkie punkty magii. Najbardziej przydaje się przy szturmowaniu bazy Obcych w Świątyni Bu i podczas pogoni za FunFrockiem.

Rękawica
Latające morsy można zabić jedynie odbijając ich strzały rękawicą, znalezioną w kopalni.

Szabla Imperatora
Na gości z mieczarni - tylko szabelką Imperatora.

Magiczna kula
Nie nadużywaj swojej magicznej kuli - rzucanie nią także wymaga punktów magii. Czasami potrzeba cisnąć nią inaczej niż tylko na wprost. Wtedy przejdź w tryb Discreet - Twinsen rzuci łokciem.

PC CD ROM
G-POLICE
TAK, OŚWIADCZAM, ŻE CHCĘ ZOSTAĆ CZŁONKIEM ELITARNYCH ODDZIAŁÓW G-POLICE DO WALKI Z PRZESTĘPCZOŚCIĄ I MAM NA TO ZGODĘ MOJEJ MAMY.
2X TAK
PSYGNOSIS
TAK, OŚWIADCZAM, ŻE POSIADAM KARTĘ PŁYWACKĄ I CHCĘ ZOSTAĆ PRAWDZIWYM, OKRUTNYM PIRATEM. JEDNOCZEŚNIE PRZYJMUJĘ DO WIADOMOŚCI, ŻE KAŻDY PRAWDZIWY PIRAT W STOPNIU KAPITANA NIE MA PRAWEJ NOGI.
Overboard!
www.cdprojekt.com.pl
CD PROJEKT
Biuro: Warszawa
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt
67 2 89 09
Overboard! są znakami handlowymi Psygnosis Limited. Psygnosis i logo Psygnosis zastrzeżone. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

KAYTECK

część II

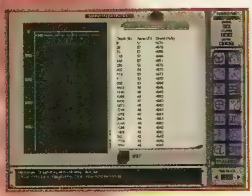
HUNTER/KILLER

DZIESIĘĆ PRZYKAZAŃ NA KAŻDĄ OKAZJĘ

688

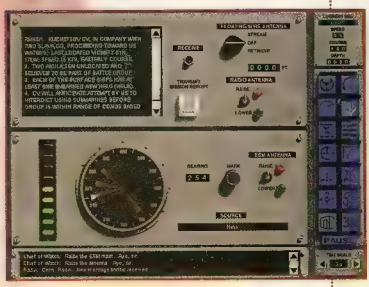
GRA WSTĘPNA

1. Na początku każdej misji dokładnie przeczytaj rozkazy. Zauważ, że często zawarte są w nich ważne informacje taktyczne.



2. Jeśli na powierzchni jest na tyle spokojnie, że nikogo nie walniesz antenką w dno, wejdź na głębokość peryskopową i sprawdź czy nie ma jakichś wiadomości.

3. Wbrew pozorom, mozesz wierzyć danym wywiadowczym - w tej grze chłopaki z wywiadu mylą się znacznie rzadziej niż w rzeczywistości.



4. Jak wystawisz maszt radiowy, możesz na chwilę wysunąć maszt ESM - będziesz miał pierwsze dane o sytuacji na powierzchni.

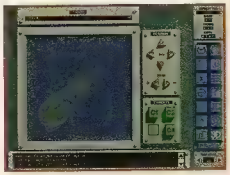
5. Koniecznie sprawdź rozkład warstw inwersyjnych (ekran SPP). Zawsze musisz mieć wiadomość, po której stronie termokliny jesteś.

6. Rozwiń hydrofony tylne (TOWED ARRAY).

7. Dostosuj uzbrojenie w wyrzutniach do charakteru wykonywanej misji. Jeśli będziesz atakował cele podwodne, załaduj torpedy, jeżeli masz zamiar podtopić jakąś łajbę, przygotuj lepiej rakiety HARPOON.

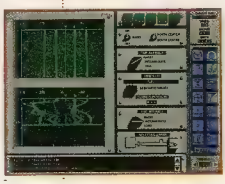
8. Pod żadnym pozorem nie przyspieszaj gwałtownie - skoro nic cię nie zmusza do dziwnych akcji, staraj się utrzymać prędkość w granicach pięciu, najwyżej dziesięciu węzłów. Im szybciej płyniesz, tym wyraźniej krzyczysz „Tu jestem! Wykończcie mnie!"

9. Jeśli maszt ESM nie zanotował żadnych niebezpiecznie silnych sygnałów, możesz zrobić sobie frajdę i rozejrzeć się chwilkę przez peryskop.



10. Wypij kawę i uzbrój się po zęby w cierpliwość.

ZBLIŻENIE i ROZPOZNANIE



1. Kiedy rozwiną się hydrofony tylne, rozpocznij przeszukiwanie morskich głębin - pamiętaj o delikatnych zwrotach o co najmniej 60 stopni.

2. Przed przystąpieniem do jakiejkolwiek akcji, postaraj się zebrać jak najwięcej informacji o wszelkich echach sonarowych.

3. Korzystając z sonaru w trybie identyfikacji (NARROWBAND), staraj się zidentyfikować każdy cel.

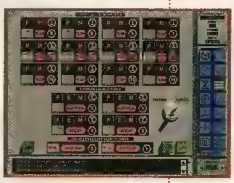
4. Wszelkie „pewne" dane wprowadzaj ręcznie na mapę.

5. Powtórz procedurę przeszukiwania pod warstwą inwersyjną! To ważne, jeśli nie chcesz, żeby ktoś zrobił ci niespodziankę w postaci niekoniecznie kubańskiego cygara.

6. Jeśli jesteś pewny, że różne systemy wykrywania podają informacje o tym samym celu, natychmiast łącz (MERGE) echa na ekranie TMA.

7. Pamiętaj, że jeśli tylko zidentyfikowałeś przeciwnika w trybie NARROWBAND, to prawdopodobnie możesz określić jego prędkość. Szybko przełącz się na DEMON'a i dokonaj niezbędnych kalkulacji.

8. Kiedy wypracujesz sobie jakąś prawdopodobną informację o danym celu, pamiętaj by ją wprowadzić na TMA (LOCK).

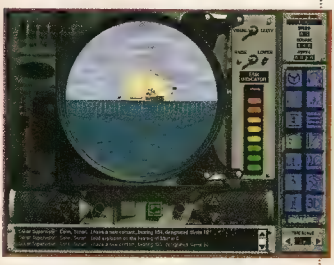


9. Jeśli tylko sytuacja na powierzchni ci to umożliwia, korzystaj z masztu ESM - dostajesz pewny namiar!

10. Nawet jeżeli jesteś czegoś pewny w 100%m to i tak staraj się to potwierdzić.

ZWARCIE

1. Przed atakiem trzy razy sprawdź wszystko wokół i bądź przygotowany na najgorsze niespodzianki.



2. Jeśli twoja ofiara jest wśród wielu jednostek, musisz podpłynąć jak najbliżej. Ja w takich wypadkach preferuje torpedy.

3. Staraj się przeprowadzić atak w taki sposób, by nie zdradzić swojej pozycji. Oczywiście można to osiągnąć tylko przy ataku torpedowym, kiedy z dużym opóźnieniem włączasz pełną moc silnika torpedy i jej aktywny sonar.

4. Powodzenie ataku zależy od dwóch rzeczy: dokładności namiaru i zręczności w ustawieniu parametrów głowicy bojowej.

5. Z reguły atakuj cel co najmniej dwoma różnie zaprogramowanymi torpedami - jak się wywinie jednej, powinien oberwać drugą, która działa w odmienny sposób.

6. Atakując postaraj się zmaksymalizować straty przeciwnika - jeżeli twoja pozycja i tak jest spalona, to prócz torped zaatakuj najbardziej niebezpieczny na powierzchni cel rakietami Harpoon. Przy czym z reguły najbardziej niebezpieczny jest przeciwnik znajdujący się najbliżej.

7. Duże cele atakuj salwami - nie ma nic gorszego, jak uciekać przed okrętem pełnym wkurzonych marynarzy.

8. Jeżeli masz zakaz atakowania kogokolwiek, to siedź głęboko pod wodą i pływaj jak najwolniej. Wynurzaj się tylko na wykonanie zdania, czyli na podjęcie bądź wysadzenie oddziałów specjalnych.

9. Pamiętaj, że możesz kierować wystrzelonymi torpedami! I równie dobrze pamiętaj, że jeśli zamkniesz wyrzutnię torped, to przetniesz kabel sygnałowy i nie będziesz mógł kierować niczym więcej oprócz swojej łodzi.

10. Ładuj wyrzutnie od razu, jak to tylko będzie możliwe.

WYCOFANIE

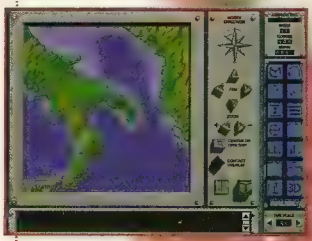
1. Uważaj, bo teraz jesteś zwierzyną, a nie łowcą!

2. Spływaj powoli - jeśli nie musisz nie rób hałasu ruszając z piskiem śruby.

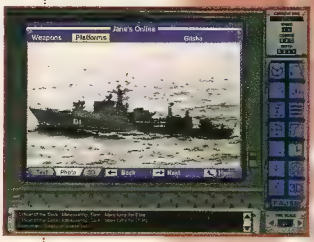
3. Jeśli wystrzeliłeś Harpoona lub pocisk Tomahawk, to masz generalne przerąbane. Musisz liczyć się z automatycznym, prewencyjnym wystrzeleniem rakiet przenoszących torpedy.

4. Pamiętaj, że odgłos aktywnego sonaru nie zawsze oznacza, że mają twój namiar. Postaraj się szybko wejść na drugą stronę warstwy inwersyjnej i módl się (tyle cicho).

5. Jeśli zostaniesz zaatakowany, przystąp „spokojnie" do manewrów obronnych. Pamiętaj o zmianie warstw inwersyjnych, wabikach, generatorach echa i kawitacji. Poza tym możesz się modlić głośno i wyraźnie...



6. Jak zdrowo oberwiesz, pamiętaj, że zawsze możesz się alarmowo wynurzyć (lepiej przeżyć i móc się odegrać niż pójść na dno z honorem i załogą).



7. Nigdy nie pozostawaj w miejscu z którego dokonałeś ataku.

8. Jeśli ktoś będzie ci rzucał bomby głębinowe na głowę, możesz spokojnie dać całą naprzód i ostro zmienić głębokość. Potem wyłącz silniki i siedź cichutko.

9. Znienawidź każdy helikopter i uważaj na nie, gdyż to jeden z podstawowych łowców łodzi podwodnych!

10. Jak nie chcesz się bawić w profesjonalne opuszczenie pola walki, możesz od razu zakończyć misję. Uważaj jednak, bo zadanie może pozostać nie zaliczone.

OPTIMUS nexus

P R Z E D S T A W I A

internet

internet

internet

www.nexus.optimus.com.pl

e-mail: optimus@onet.pl

OPTIMUS NEXUS sp. z o.o. 80-305 Gdańsk 5 skrytka pocztowa 44

encyklopedie

multimedialne

dla dzieci

AMERYKA

Blitzkrieg

ZABAWY MATEMATYCZNE 123

dostępne w sieci sprzedaży OPTIMUS

NOWE PRZYGODY RAYMANA!

24 NOWE MAPY!

DODATKOWO EDYTOR POZIOMÓW!

RAYMAN designer

UWAGA!

PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując piracką kopię programów popełniasz przestępstwo za które można pójść do więzienia a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21 aby zamówić swój egzemplarz programu.

CLAS

SATHORN

JEDNI TWIERDZĄ, ŻE TO GRA ŚWIETNA, DRUDZY ŻE ZBYT PRZYPOMINA WARLORDS. A JA NIE BĘDĘ SIĘ ROZWODZIŁ NAD JEJ DOMNIEMANYMI ZALETAMI CZY WADAMI. POKAŻĘ WAM PO PROSTU, CO W CLASHU MOŻNA ZNALEŹĆ. RESZTĘ OCENICIE SAMI.

Po uruchomieniu gry możesz sobie wybrać rodzaj rozgrywki. Do wyboru masz udział w kampanii po stronie chrześcijańskich najeźdźców lub też wespół z poganami możesz bronić ich ojczyzny. Na śmiałków czeka po obu stronach do wykonania 10 misji. A więc kolejno:

STRONA CHRZEŚCIJAN

1. Wybij wszystkie oddziały: nic prostszego, wystarczy czekać pod zamkiem. Nadciągające armie okażą się łatwą do odstrzału zwierzyną.

2. Musisz dotrzeć do świętych strażników tez chrzcicieli. Świątynia znajduje się na wyspie (potrzebny budowniczy do zbudowania mostu).

3. Zdobądź zamek przeciwnika.

4.Utrzymaj twierdzę przez 10 tur. Nic nie mogę doradzić sensownego. Potrzebny jest chyba supermózg do przejścia tego etapu. Ja przeszedłem go niesamowitym fartem, chciałbym zobaczyć, jak któryś z autorów gry go przechodzi. Więcej rad nie będzie. następne misje są już skomplikowane i nie podejmuję się doradzać czegokolwiek.

5.Odbij dworzan w ciągu 20 tur.

6.Zniszcz poplecznikow Agordehów.

7.Odbij królową.

8.Odnajdź 4 diamenty Dahar'khu.

9.Doprowadź wszystkich dowódców do zamku Gordmouth.

10. Zabij wszystkich.

STRONA POGAŃSKA

1.Zniszcz łotrów z Gaal'aad. Ta sama sytuacja co w pierwszej misji chrześcijan. Zresztą misje w obu przypadkach są bardzo podobne.

2.Złóż ofiarę Siggowi w świętym kręgu.

3.Zdobądź zamek przeciwnika.

4.Utrzymaj zamek przez 10 tur.

5. Odbij jeńców z zamku wroga w czasie 20 tur.

6. Zniszcz znienawidzonych Agordehów, utrzymując pokój z pozostałymi królestwami.

7. Zdobądź najbardziej zaawansowany technologicznie zamek władcy Kalev.

8. Odnajdź 4 diamenty Xye.

9. Doprowadź 6 dowódców z manuskryptami do zamku Cantbelly.

10. Zabij wszystkich.

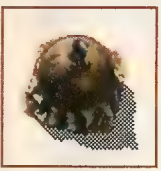
STRATEGIA

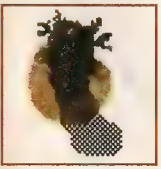
Zarządzanie państwem jest banalne, do postawienia masz tylko 3 rodzaje budowli: wieżę, fortecę i zamek. W środku zamku też niewiele możesz zdziałać. Na początek posiadasz tylko baraki dla żołnierzy, chaty chłopów i dwór (dla przyszłej żoneczki). Na dworze decydujesz o losie więźniów (jeśli takowych posiadasz), otrzymujesz również podstawowe informacje na temat przeciwników w postaci wykresów. Baraki służą tylko do przetrzymywania żołnierzy. Co do chłopów, możesz ustalić wysokość podatku oraz wydać rozkazy transferu ludzi i złota do innych zamków.

Jeżeli chcesz przeżyć choć minutę, musisz coś w zamku zbudować. Do wyboru: szkoła, kuźnia, szpital, koszary i warsztat. Powiem otwarcie — postawić musisz wszystkie te budynki. Zacznij od koszarów. Dzięki nim możesz budować nowe jednostki, uzdrawiać (szpital) i szkolić (szkoła). Budowę szpitala postawiłbym na drugiej pozycji. Jego istnienie jest czasem jedynym wybawieniem przed zagładą, to w nim nasze zdziesiątkowane jednostki nabiorą nowych sił i uzupełnią braki kadrowe. Pozostałe budynki (kuźnia, warsztaty) umożliwiają produkcję nowych jednostek.

CLASH

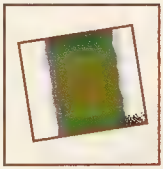
Żona pojawia się sama, nie trzeba się za nią uganiać po podejrzanych barach lub bibliotekach. Jedynym warunkiem jest niestety - tak jak i w życiu — kasa (forsa, sałata, szmal, ciućki, diengi). Kiedy w skarbcu jest ich odpowiednia ilość — panna zjawia się jak na zawołanie. Trzeba spełniać jej wszelkie zachcianki, ale posiadanie potomka to przecież coś. W tajemniczy sposób dziecko zostanie w tempie ekspresowym jednym z twoich dowódców. Po porodzie znowu zachcianki i następne dziecko i tak „w koło Macieju". Koszmar.





Poruszając się przez krainy, możesz napotkać dziwne budowle lub miejsca z zakopanym skarbem. Uważaj, czasem zamiast złota odkopiesz złego ducha, a to kończy się raczej fatalnie.

- Świątynia. W tym miejscu masz nieco większy wachlarz atrakcji. Albo uzyskasz dodatkowe jednostki wojska, albo jednostka która odwiedzi to miejsce, zostanie uzdrowiona. Uwaga! Dostęp tylko dla jednostek chrześcijan.
- Miejsce kultu. Tak samo jak wyżej, ale w stosunku do pogan.
- Port. Bardzo przyjemne miejsce, tam możesz uzyskać posiłki. Radzę odwiedzić!
- Most. Umożliwia przejście przez wodę. Zbudować może go tylko oddział z budowniczym. Można go postawić tylko w miejscach gdzie woda jest zabarwiona na inny odcień. Most z czasem niszczeje i trzeba go stawiać na nowo!



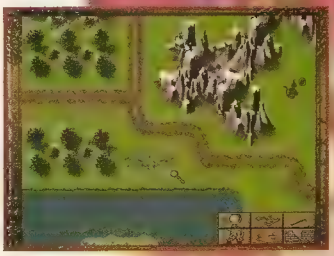
ARMIA

Oto jednostki, jakie możesz dostać lub wybudować w zależności od poziomu technologii. Jest ich około 30. Najlepszym oddziałem są smoki, ale nie spodziewaj się, że od razu będziesz mógł je produkować. Dużo wody upłynie, zanim dojdziesz do takiego poziomu technologicznego. Najbardziej ekonomicznym oddziałem są halabardnicy lub leśnicy. Leśnicy są uniwersalni — strzelają celnie z daleka (łuki), z bliska też dają sobie radę.

WALKA

Autorzy pozostawili do wyboru — albo walczysz sam, albo komputer odwali za ciebie mokrą robotę. Doradzałbym jednak prowadzenie walk samemu. W niektórych przypadkach, komputer postępuje bardzo schematycznie. Oblicza pewnie zmęczenie, siłę, obronę i liczbę ludzi i porównuje do średniej. Lepiej już samemu trochę się pomęczyć. Dobrym zwyczajem jest zapisywanie stanu gry przed każdym atakiem. Jeśli przy wyrównanej sile oddziałów pozwolisz sterować komputerowi i przegra on walkę, zawsze możesz spróbować samemu. W 40% takich przypadków wygrasz na pewno. Doradzałbym instalację pełną, przy najmniejszej, w czasie prowadzenia walki komputer doczytuje wszystko z kompaktu, co koszmarnie spowalnia grę.

Granie w CLASHA jest bardzo trudne, ale dla chcącego nic trudnego. Potrzebne jest dużo czasu. Ale uwierzcie mi, CLASH jest tego warty.



Następny Park Jurajski?

... NAJBARDZIEJ NIESAMOWITY POTWÓR POD SŁOŃCEM SZEDŁ ŚCIEŻKĄ. CHWILĘ ZASTANAWIAŁEM SIĘ, CZY MOGŁEM WIDZIEĆ TO NIEZGRABNE CIELSKO, WYGIĘTY GRZBIET NAJEŻONY TRÓJKĄTNYMI KOLCAMI I DZIWNĄ PTASIĄ GŁOWĘ, ZWIESZONĄ TERAZ KU ZIEMI. I NAGLE PRZYPOMNIAŁEM SOBIE, CO BYŁ STEGOZAUR..."

ARTHUR CONAN DOYLE „ZAGINIONY ŚWIAT"

Czy wiesz, co spowodowało, że zwierzęta tak potężne jak dinozaury zniknęły z powierzchni Ziemi? Jak szybko potrafił biegać tyranozaur? Albo jakiego koloru miał oczy triserotops? Chciałbyś stanąć oko w oko z raptorem? Encyklopedia „Dinozaury" to odpowiedź na wszystkie twoje pytania.

Gadu, gadu...

Z dnia na dzień na naszym rynku coraz więcej ukazuje się polskich multimedialnych produktów. Ostatnio ukazała się nowa encyklopedyczna publikacja mało znanej w kręgach multimedialnych zapaleńców firmy Budosan-Windpol, nosząca zaszczytny tytuł „Dinozaury". Program ten, jak wynika z samego tytułu, traktuje o najstarszych gadach żyjących miliony lat temu. Encyklopedia podzielona jest na trzy działy: artykuły na temat dinozaurów, rysunki i filmy. Artykuły opowiadają nie tylko o samych dinozaurach, ich wyglądzie, anatomii i fizjologii, ale także o warunkach życia tych gadów, o ich potomstwie i historii odkryć związanych z licznymi skamieniałościami.

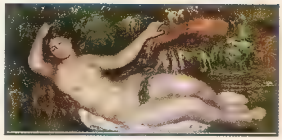
Strona graficzna programu prezentuje się wyśmienicie. Autorzy umieścili w programie liczne rysunki wykonane przez kilku najlepszych malarzy i grafików. Klimat tych prac w pełni oddaje mroczną atmosferę panującą w czasach gadów olbrzymów. „Dinozaury" zawierają całe mnóstwo animacji i filmów dotyczących tych zwierząt. Jednakże autorzy programu w tej części produktu za bardzo popuścili wodze swojej fantazji, bo po co komu w encyklopedii o dinozaurach długie minuty filmów: „Godzilla", „Godzilla powraca", „Godzilla uderza na Nowy Jork" itp.

Program choć starannie wydany (odstraszające wyglądem pudełko i torebka foliowa na CD), może służyć przyzwoitą pomocą młodzieży szkół podstawowych i średnich.

PASJA DOKTORA BARNESA

PIOTR PERKA

KRĄŻEK „A PASSION FOR ART", WYDANY PRZEZ CORBIS PUBLISHING, TO POZYCJA NIEZWYKŁA I ZE WSZECH MIAR WARTA ZOBACZENIA. PO PIERWSZE DLATEGO, ŻE ODKRYWA ŚWIATU ZBIORY NAJWIĘKSZEJ PRYWATNEJ KOLEKCJI OBRAZÓW POSTIMPRESJONISTYCZNYCH NA ŚWIECIE.



W samym słowie odkrywa nie ma ani odrobiny przesady. Poza kilkoma osobami to osobliwe muzeum, istniejące dzięki zamiłowaniu doktora Barnesa, przez siedemdziesiąt lat było zamknięte dla zwykłych ludzi.

Dystrybucja: Ars Polonia

Prace Renoira Cezanne'a i Matisse'a mogli oglądać tylko nieliczni. Drugim powodem, dla którego warto sięgnąć po ten krążek, jest jego opracowanie. Rzadko się zdarza, by jakiś temat był tak dobrze przygotowany zarówno koncepcyjnie, jak graficznie i technicznie.

„A passion for art" można potraktować jako dobrego przewodnika po muzealnych salach. Wędrujemy z nim z sali do sali, od obrazu do obrazu. Najechanie kursorem na któreś z płócien udostępnia podstawowe informacje o dziele, kliknięcie to solidne uzupełnienie tych suchych danych o informacje biograficzne autora (wraz z wymową jego imienia i nazwiska).

Nie zabrakło także komentarza dotyczącego samego obrazu — pozwala on m.in dowiedzieć się w jakim okresie życia autora płótno powstało i co przedstawia. Nie obeznani z pracami postimpresjonistów obowiązkowo powinni rozpocząć zwiedzanie od „Guide'a". Znajdą tam wypowiedzi znawców sztuki pozwalające uzupełnić wrażenia estetyczne o konkretną wiedzę.

PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. to zarejestrowany znak towarowy Sony Corporation.
Final Fantasy VII™ 1997 Square Co., Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Square Co. Ltd. Wydane przez Sony Computer Entertainment Europe.
Final Fantasy VII i SQUARESOFT są zarejestrowanymi znakami towarowymi Square Co., Ltd.
Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

DO PEŁNEGO WYKORZYSTANIA INTERNETU POTRZEBUJESZ DWÓCH RZECZY...

...TA DRUGA TO INTERNET.

Najlepszy w Polsce magazyn internetowy magazyn internetowy /www. to niezbędne źródło użytecznych informacji o Sieci.

Zanim zachłyśniesz się pełnią wolności w Internecie, zanim bez końca zaczniesz mnożyć zera na rachunku telefonicznym, przyzwycza się do magazynu magazyn internetowy /www.

Zaoszczędzi ci to wielu rozczarowań

PS. Warto także mieć komputer, monitor modem, telefon, no i moż dostęp do Internetu..

magazyn internetowy /www.

http://www-mag.com.pl

PRENUMERATA

Reset Prenumerata półroczna .....**19 zł**
Prenumerata roczna .....**35 zł**

Reset CD Zamówisz go poprzez wypełnienie kuponu prenumeraty i wpłacenie odpowiedniej kwoty pieniędzy:

1 wydanie: .....**8 zł**
3 wydania: .....**19 zł** (6,33 zł za egz.)
6 wydań: .....**35 zł** (5,83 zł za egz.)
12 wydań: .....**65 zł** (5,42zł za egz)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. **6 – 7.**

Reset + Reset CD 3 miesiące .....**25 zł**
6 miesięcy .....**45 zł**

Najtańsza oferta!

Zniżka 38%! 12 miesięcy . . . .85 zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer styczniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 grudnia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lutego. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:
(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanym literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.

Prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset.com.pl**

Informacje, które musisz podać:

Imię i nazwisko Dokładny **adres** **Czas trwania** prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy) **Od którego numeru** rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące — 24 zł
Prenumerata na 6 miesięcy — 44 zł
Prenumerata na 12 miesięcy — 82zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).
Koszta przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania (3 mies. — 4 zł; 6 mies. — 5,5 zł; 12 mies. — 7 zł).

U W A G A !

Każdy, kto zaprenumeruje RESET + CD na okres 12 miesięcy, otrzyma w prezencie, naszą firmową koszulkę (wraz z pierwszym zamówionym numerem).

numer 8/grudzień 1997
Reset

Zamawiam prenumeratę*
Reset
1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies.
8 zł | 19 zł | 35 zł | 65 zł
25 zł | 45 zł | 85 zł
* Zakreśl odpowiednie jasne pole
Począwszy od numeru:
Zamawiam numery archiwalne
Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.
cena 1 egz. | zamawiane egz. | łączna cena
Reset 2.50zł
Reset CD 7zł
RAZEM:
Zamawiam prenumeratę*
3 miesiące 25 zł
6 miesięcy 45 zł
12 miesięcy 80 zł
Począwszy od numeru:
* Zakreśl odpowiednie pole

PRENUMERATA

Numery archiwalne

Reset (nr 5 – 9)

Reset: 2,50 zł/egz.

Reset CD (nr 1 – 5)

Reset CD: 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas zamówienie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset.com.pl**

Cena:

Reset: 2 zł/egz.

Reset CD: 6,50 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemlarze (przesyłka za pobraniem).
Koszta przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które wynoszą **3 zł.**

dodatkowe informacje o prenumeracie możesz uzyskać dzwoniąc pod numer

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować **www.– magazyn internetowy.**

Archiwalia...

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13 15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13 15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13 15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

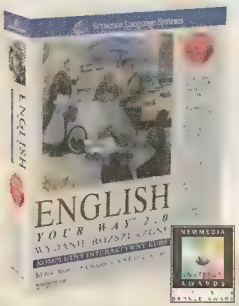
na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13 15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Syracuse Language Systems

NAJBARDZIEJ ZNANE W U.S.A., REWELACYJNE PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH NARESZCIE SĄ DOSTĘPNE W POLSCE!

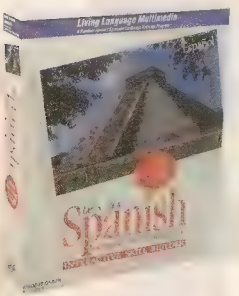


NIE ROZUMIESZ GIER PRZYGODOWYCH?

Nie martw się, kompletny kurs językowy „Your Way 2.0" nauczy Cię od podstaw rozumieć, mówić, czytać i pisać w jednym z trzech języków: angielskim, francuskim lub hiszpańskim. Obrazkowe menu i w pełni intuicyjny interfejs sprawią, że nauka stanie się dla Ciebie przyjemnością. Kurs został stworzony z myślą o zaczynających naukę języków obcych, ale dzięki temu, że potrafi dostosować swój poziom trudności do możliwości użytkownika, jest również doskonałym narzędziem dla średnio-zaawansowanych. Dzięki zintegrowanemu, rewolucyjnemu systemowi rozpoznawania mowy, program słucha i ocenia Twoją wymowę i akcent.
W pakiecie znajduje się mikrofon i kasota audio do ćwiczenia bez komputera.

CHCIAŁBYŚ OGLĄDAĆ MANGĘ W ORYGINALNEJ WERSJI?

Pomoże Ci seria „TriplePlay Plus!", która poprzez zabawę uczy rozumieć, mówić, czytać i pisać w jednym z następujących języków: angielskim, francuskim, hiszpańskim, włoskim, niemieckim, hebrajskim i japońskim. Program zawiera ponad 25 gier językowych, dzięki którym zaczniesz biegle władać obcym językiem, a dynamiczny mikrofon znajdujący się w pakiecie oraz rewolucyjny system rozpoznawania mowy pozwolą Ci szybko dopracować swój akcent do perfekcji. Pakiet przeznaczony jest dla zaczynających naukę i średnio zaawansowanych w wieku od 8 lat wzwyż, oraz zawiera intuicyjny system regulowania poziomu trudności.



CHCIAŁBYŚ POROZMAWIAĆ Z NIEZNAJOMĄ?

Dzięki programom z serii „Let's Talk", szybko nauczysz się prowadzić konwersacje po angielsku, francusku, włosku, niemiecku lub hiszpańsku. Programy te nastawione są na naukę mówienia i rozumienia ze słuchu oraz skierowane do początkujących i średnio-zaawansowanych. Biblioteka zawartego w nich słownictwa obejmuje ponad 2500 powszechnie używanych słów i zwrotów wraz z ich aktualną angielską wymową.

TWOJE DZIECKO NIE ROZUMIE KRESKÓWEK?

Nie martw się. „All-In-One" to produkt jakiego jeszcze nie było na naszym rynku. W jednym pakiecie znajduje się program, który potrafi zainteresować Twoje dzieciaki nauką pięciu języków: angielskiego, niemieckiego, francuskiego, hiszpańskiego i japońskiego. Zaprojektowany zgodnie z amerykańskimi standardami troski o najmłodszych, dostarczy im doskonałej zabawy na długie godziny. Podstawą programu są multimedialne gry i zabawy. Po takim wstępie jakim jest „All-In-One", nie odciągniesz dziecka od nauki języków obcych. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku 3-12 lat.

Inne nagrodzone programy do nauki języków dla całej rodziny.
Nauka: Hiszpańskiego, Angielskiego, Niemieckiego, Japońskiego, Francuskiego, Hebrajskiego i Włoskiego

Słownictwo	Rozumienie ze słuchu	Mówienie	Rozpoznawanie mowy	Rozumienie czytanie	Konwersacje	Odmiana czasowników	Gramatyka
ALL-IN-ONE Dla dzieci							
LET'S TALK™ Kreator rozmówek							
TRIPLEPLAY PLUS! Kurs podróżowy							
YOUR WAY™ Pełny kurs							

Wszystkie programy działają w systemie Windows 95 i Windows 3.11, a program „All-In-One" działa również na komputerach Macintosh.

UWAGA!

PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

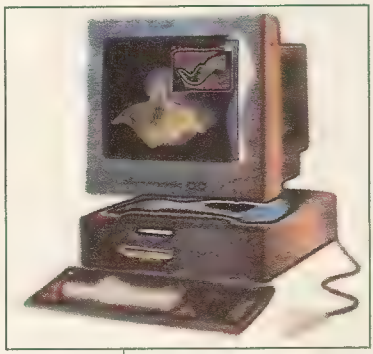
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.

JAK KUPIĆ KOMPUTER?

Zbliża się Gwiazdka i wielu z nas już zaciera z radości ręce, gdyż pod choinką spodziewa się znaleźć olbrzymie pudło z wymarzonym, pierwszym w życiu, sprzętem do giercowania. Gorączkowo odliczacie pozostałe dni. Już tylko tydzień.... To już dzisiaj. Jeeeest! Otwieracie pudło włączacie nowiutką grę !....

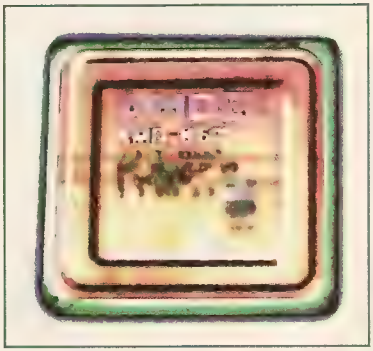
MAREK KONDERSKI



Na początek dobra rada: odłóżcie zakupy do stycznia. Grudzień nie najgorszym miesiącem na takie zakupy. Wszystkie firmy, które nie wykorzystały jeszcze ulgi podatkowej rzucają się, aby kupować sprzęt, a handlowcy nierzadko podnoszą ceny. Poza tym atmosfera ferworu gwiazdkowych zakupów nie sprzyja podejmowaniu racjonalnych decyzji. Odłóżcie ten zakup do stycznia. To tylko dwa tygodnie później.

Na ekranie pojawia się komunikat „Za mało pamięci operacyjnej", lub też tempo gry przywodzi na myśl ślimaka dręczonego czkawką. Ty jesteś obrażony na cały świat, a święty Mikołaj (czytaj: rodzice) wściekły na sprzedawcę. Tak czy inaczej — święta z głowy.

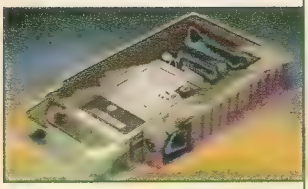
Taki obrazek wcale nie należy do rzadkości. W końcu to pierwszy komputer zarówno dla ciebie, jak i dla twoich rodziców, nic więc dziwnego, że nikt nie wie, na co trzeba było zwrócić uwagę podczas kupowania. Tu potrzebna jest odrobina obycia ze sprzętem, a to jak wiadomo przychodzi z czasem. Dlatego, specjalnie na święta przygotowaliśmy krótki poradnik poświęcony temu najważniejszemu dla każdego gracza rytuałowi, jakim jest zakup nowego komputera.



Ile kosztuje komputer? Przykładowe zestawienia widzicie w ramkach. Nie ma sensu odkładać zakupu w nieskończoność w nadziei, że wtedy pewne elementy staniejà. Owszem za pół roku to, co dziś jest drogie może być śmiesznie tanie, jednak w tym czasie technika pójdzie do przodu i to, na co tyle czasu czekałeś będzie zwyczajnie przestarzałe. I niech ci się nie wydaje, że komputer, jak telewizor, wystarczy kupić i używać. Nic z tego! Tę maszynkę należy unowocześniać przynajmniej dwa razy w roku. W przeciwnym wypadku gwarantuję, że po dwóch latach nie da się na niej zagrać w żadną z nowych gier.

Należy też uświadomić sobie, że sam komputer to nie wszystko. Potrzebny będzie przynajmniej system operacyjny (np. DOS, Windows95). Wszystkie większe firmy oferują oprogramowanie po bardzo niskich cenach, lub wręcz wliczają je w cenę komputera. Jeśli jest to twój pierwszy komputer i nie masz żadnego software'u, a firma, którą wybrałeś nie ma dla ciebie żadnej korzystnej oferty, to po prostu poszukaj innej. Tak w ogóle to - choć niezbędne - oprogramowanie to całkiem inna para kaloszy. Z tej przyczyny w przykładowych zestawieniach pominąłem pozycję 12.

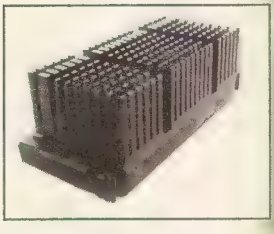
OK, zebrałeś pieniądze i właśnie wychodzisz z domu, aby zamienić je na wymarzoną maszynkę. Tu szczerze odradzam wszelkie giełdy. Giełdy nie są dla nowicjuszy. Atmosfera tam panująca niespecjalnie sprzyja korzystnemu dla ciebie sposobowi wydawania pieniędzy. Nowicjusza łatwo jest poznać i oszukać. Ponadto giełda często nie jest tańsza od oferty sklepowej.



Radzę wybrać dobry sklep, gdzie nie będzie kłopotów z realizacją napraw gwarancyjnych i z serwisem.

Przejdźmy w końcu do meritum; co warto kupić? W pierwszej ramce wymieniłem wszystkie najważniejsze elementy wchodzące w skład komputera. W następnych przedstawiam trzy przykładowe zestawy (taki jakie ja bym kupił), każdy na inną kieszeń. Nawet najprostszy z tych zestawów jest ciut lepszy niż aktualnie obowiązujący standard. Odradzałbym jednak kupowanie słabszego sprzętu. Zestaw standardowy to konfiguracja, która według wszelkich znaków będzie obowiązywała w przyszłym roku. Zapewni ona co najmniej rok bezstresowego giercowania. Ostatni zestaw jest natomiast przeznaczony dla niezbyt liczących się z forsą. Pewnie, mógłbym tu zaproponować Pentium2, ale postanowiłem nie odrywać się zbytnio od rzeczywistości. Pentium2 to, ze względu na cenę, jeszcze przyszłość.

Szczególną uwagę chciałbym zwrócić na monitor. Jest to zdecydowanie najdroższy element komputera. Zanim jednak zmienimy monitor, zdążymy już ze trzy razy zmienić wszystkie pozostałe elementy. Monitor ma bezpośredni wpływ na komfort pracy i jakość naszego wzroku. Na monitorze nie wolno oszczędzać!



Po odbiór komputera warto wybrać się z fachowcem. W sklepie sprawdzamy czy towar, który odbieramy zgadza się z tym za jaki zapłaciliśmy i z tym, jaki widnieje w dokumentach. Należy zajrzeć do wnętrza i sprawdzić czy w środku też wszystko się zgadza. Jeżeli firma plombuje nam obudowę, to lepiej zmienić firmę. Plomba zmusza nas do dokonywania wszelkich upgrade'ów w tej samej firmie, która za wszystko każe sobie zapłacić. A gdy przyniesiemy już wszystko do domu i powyjmujemy z pudełek zaprośmy kogoś doświadczonego, aby wszystko nam podłączył. Nie jest to, co prawda żadna filozofia, ale początkującym może sprawić kłopot.

To w zasadzie już wszystko, co w skrócie można poradzić tym z was, którzy robią właśnie podejście do swojego pierwszego komputera. Wiem, że poruszony temat został potraktowany skrótowo. Jak bowiem zmieścić na dwóch stronach coś, o czym można napisać książkę? Jednak nic straconego!! Na RESET CD znajdziecie specjalną, uruchomioną miesiąc temu rubrykę, poświęconą tej tematyce. Tam nie możemy narzekać na brak miejsca i opisujemy dokładnie i wyczerpująco każdy komponent komputera z osobna. Zatem, zapraszam na cedek.

CZĘŚCI SKŁADOWE ZESTAWU KOMPUTEROWEGO

podstawowe	zestaw dla (bardzo) zdesperowanych	zestaw standardowy	zestaw marzeń
1. monitor	1. 14"	1. ergonomiczny 15"	1. płaski 15" np. Sony, Panasonics
2. obudowa	2. mini tower	2. mini tower	2. midi tower ATX
3. klawiatura	3. standard	3. standard/win95	3. ergonomiczna
4. mysz z podkładką	4. najprostsza	4. funkcjonalna np. Netmouse	4. Logitech MouseMan Plus
5. płyta główna	5.dobra bezfirmówka	5. np. Abit TX5	5. np. Asus TX97-XE
6. procesor + radiator	6. K6 166	6. K6 200, Pentium MMX 166	6. Pentium MMX 200
7. karta grafiki	7. Tseng ET6000 2Mb	7. Tseng ET6000 4,5 Mb	7. Viper 330 lub Velocity 128 3D
8. pamięć	8.16 Mb EDO	8. 32Mb EDO	8. 64Mb SDRAM
9. dysk twardy	9. 1Gb	9 2,5 Gb	9. 3,2 Gb
10. stacja dyskietek	10. standard 1,44	10. standard 1,44	10. standard 1,44
11. cd-rom	11. 8x	11. 20x	11. 20x
12. system operacyjny			
dodatkowe			
13. karta dźwiękowa		13. np. Sound Blaster AWE 64	13. Monster Sound + prosty klon SB
14. głośniki		14. średniej wielkości	14. duże, 2 komplety (jeden z subwooferem)
15. akcelerator graficzny		15. 3Dfx Voodoo	15. 3Dfx voodoo
16. joystick/gamepad			16. zależy od typu gier
17. modem			17. np. Sportster Flash
18. drukarka			18. atrament, kolor
	cena: ok. 3000zł	*cena: ok. 5000zł*	*cena: ok. 10000zł*

JATON Video-77-3D&TV
(BLAZE 3D ULTIMATE OEM)

WINDOWS W FORMACIE 28''

Czy kiedykolwiek odczuwałeś wielką potrzebę zgrania zawartości ekranu na jakiś trwalszy nośnik, powiedzmy na taśmę wideo? Można tego oczywiście dokonać przy pomocy zestawu składającego się z komputera, ciekłokrystalicznego rzutnika, ekranu i kamery wideo. Na szczęście są prostsze metody...

A oto co karta oferuje w zakresie obsługi 3D:

Texture mapping, Cieniowanie Gourauda, Alpha blending, Mgła, Z buffering

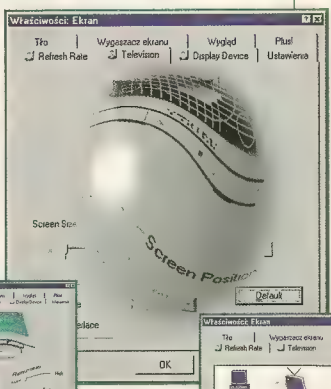
Ceny:

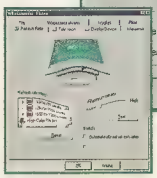
Video 77 3D&TV 2 MB RAM 255 zł + VAT
Video-77 3D&TV 4 MB RAM --- 344 zł + VAT
Blaze 3D Ultimate 4 MB RAM 422 zł + VAT

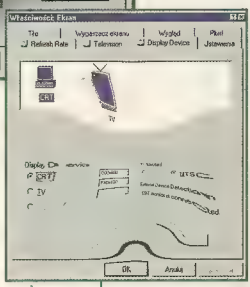
Paweł Chmielowiec

Karta o dość skomplikowanej nazwie Video-77-3D&TV (znana także jako BLAZE 3D Ultimate — o tym pod koniec artykułu) została wyprodukowana przez kalifornijską firmę Jaton. Owa nazwa w zasadzie zawiera wszystkie elementy opisujące przeznaczenie karty (no, może poza tajemniczym -77-). Zacznijmy więc od pierwszego członu.

Karta ta jest przede wszystkim kartą graficzną. Oparta na 64-bitowym układzie Trident 3Dimage 975, w wersji podstawowej wyposażona jest w 2 MB RAM. Jej instalacja (zarówno w trybie DOS, jak też i Windows) przebiega bezproblemowo — wystarczy wcisnąć kartę w wolny slot PCI i uruchomić komputer — pod Win95 w odpowiednim momencie pojawi się prośba o włożenie płyty ze sterownikami.







Różnicę, w porównaniu ze standardowymi kartami, widać natomiast na tylnej ściance. Znajdują się tam trzy wyjścia, do których można podłączyć urządzenia zewnętrzne — standardowe złącze do monitora VGA oraz wyjścia sygnału video standardu Composite oraz S-VHS.

Kolory i częstotliwości odświeżania przy odpowiednich rozdzielczościach:

640x480	16, 256, 64K, 16M kolorów	od 60 do 160Hz
800x600	16, 256, 64K, 16M kolorów	od 60 do 160Hz
1024x768	16, 256, 64K, 16M* kolorów	od 43 do 160Hz
1280x1024	16, 256, 64K* kolorów	od 43/87i do 85Hz
1600x1200	16, 256 kolorów	od 48/96i 60Hz

* Przy 4 MB RAM

Sygnał z karty graficznej może być wyświetlany na ekranie telewizora maksymalnie w rozdzielczości 800x600 w trybie PAL, ewentualnie 720x350/640x480 w NTSC. Obraz może być tworzony zarówno w trybie Interlace, jak też i bez przeplotu. W drugim przypadku znika denerwujące migotanie obrazu, staje się on jednak minimalnie gorszej jakości.

Zmiana urządzenia zewnętrznego może być dokonana sprzętowo, przez przestawienie zworki, ewentualnie programowo — pod DOS-em za pomocą niewielkiego rezydentnego programiku, a pod Windowsami poprzez wybór odpowiedniej opcji na ekranie Właściwości Ekranu. Pewnym niedociągnięciem jest natomiast fakt, że nie można równocześnie kierować sygnału do monitora oraz na telewizor.

A co z wspomnianym 3D? No cóż, w tym przypadku rezultat nie odbiega zbytnio od spodziewanego. Jest to po prostu szybka karta graficzna, o wydajności zbliżonej np. do DIAMOND 2000. Zapewnia ona obsługę podstawowych operacji wykonywanych na obrazie w grach 3D (patrz ramka), ale w zasadzie nic ponad to.

Komu więc można polecić tę kartę. To chyba oczywiste — ludziom pragnącym dokonać integracji swego komputera z domowym sprzętem TV/Video (zwłaszcza po dokupieniu modułu pozwalającego na wprowadzanie obrazu video do komputera). Wszyscy inni powinni się nieco namyślić. Za zbliżoną cenę można kupić kartę o podobnej wydajności, bez wyjścia Video, wyposażoną natomiast w 4 MB RAM.

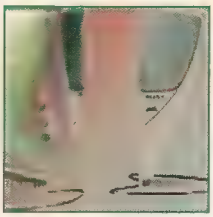
PS. Blaze 3D Ultimate, o którym wspomniałem na początku, jest po prostu handlową nazwą karty Video-77-3D&TV wyposażonej w 4MB RAM z dołączonym oprogramowaniem (są to DAYTONA USA, VIRTUA FIGHTER oraz program graficzny 3D TriSpectives)

GŁĘBOKIE BRZMIENIE

Dźwięk wydobywający się z komputera jest tylko tak dobry, jak dobre są podłączone do niego głośniki. Tę prostą prawdę usłyszysz, pytając każdego człowieka znającego się choć trochę na sprzęcie audio.

Paweł Chmielowiec

Czym należy się kierować przy wyborze głośników? Przede wszystkim powinny być aktywne, czyli po prostu — wyposażone we wbudowany wzmacniacz. Na bazarach można znaleźć całą masę głośniczków pozbawionych jakichkolwiek wzmacniaczy, kierujących jedynie na membranę impuls otrzymywany ze źródła dźwięku. Efekt, jak łatwo się domyślić, jest nie najlepszy.



Druga sprawa to pasmo przenoszenia. Człowiek słyszy dźwięki mniej więcej z zakresu

20 — 20000 Hz (drgań na sekundę). Górną granicę osiąga większość nawet najprostszych głośników, z dolną jest już gorzej. Większość dostępnych modeli schodzi do mniej więcej 80-100 Hz. Dlaczego? Powody są dwa.

Po pierwsze — wielkość. W szybkie drganie najłatwiej wprawić niewielką membranę, w związku z czym głośniki wysokotonowe mogą zachować niewielkie wymiary. Im niższa częstotliwość, tym membrana, a co za tym idzie głośnik, musi być większy. A przecież trudno zmieścić takiego olbrzyma przy komputerze.

Po drugie — moc. Otóż tak samo głośno słyszymy na przykład dźwięk o częstotliwości 1000 Hz i natężeniu 20 dB, jak dźwięk o częstotliwości 40 Hz i natężeniu 70 dB. Czyli — aby basy były słyszane tak samo głośno jak sopran, muszą być o wiele bardziej wzmocnione, zestaw nagłaśniający musi zużywać o wiele więcej mocy.

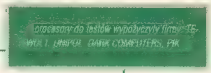
Najczęściej oferowane są głośniki wyposażone w jedną membranę, odtwarzającą cały zakres częstotliwości. Nieco bardziej zaawansowanym rozwiązaniem są głośniki dwudrożne, posiadające oddzielną membranę dla wysokich i niskich tonów. I wreszcie trzecie, najbardziej zaawansowane rozwiązanie — dodatkowe głośniki wysokotonowe, tzw. subwoofery. Posiadają one zazwyczaj własny zasilacz zapewniający odpowiednią moc i oferują odpowiednie pasmo przenoszenia (od ok. 30-40 do 200-300 Hz). A efekt? Naprawdę — kopie! No, ale i cena zazwyczaj jest mocno kopiąca.

PROCESORY

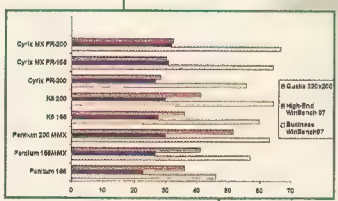
Marek Konderski

JAKIE SĄ NAPRAWDĘ

Dziś nie ulega już wątpliwości, że mimo dopiero co rozwijającego się rynku odpowiednich aplikacji, przyszłość należy do procesorów z rozszerzeniem multimedialnym. Właściwie tylko takie należy brać pod uwagę przy zakupie.



Do testów wybraliśmy następujące procesory; Pentium 166, Cyrix PR-200, Pentium 166MMX, Pentium 200MMX, K6 166, K6 200, Cyrix MX PR-166, Cyrix MX PR-200. Wyniki najważniejszych testów widzicie na rysunku. Zainteresowanych wynikami innych testów i szerszym omówieniem tematu odsyłam do szerszej wersji tego artykuły na RESET CD.



Kupując nowy procesor należy sprawdzić czy nasza płyta główna jest w stanie go obsłużyć. Pentium MMX wymaga dwóch napięć jednocześnie: 2,8V i 3,3V, K6 oraz Cyrix MX: 2,9V i 3,3V. K6 233MHz wymaga już 3,2V a przyszłe procesory mają być zasilane 2,5V. W przypadku Cyrixów płyta musi też umożliwiać taktowanie szyny systemowej z częstotliwością 75MHz.

REAL(NY) świat Audio

REAL AUDIO TO PROGRAM, KTÓRY POWINIEN ZNALEŹĆ SIĘ W ARSENALE KAŻDEGO PRAWDZIWEGO INTERNAUTY. Z JEGO POMOCĄ MOŻNA SŁUCHAĆ MUZYKI, OGLĄDAĆ KRESKÓWKI BĄDŹ FILMY, LUB POŁĄCZYĆ SIĘ Z INTERNETOWYMI ROZGŁOŚNIAMI RADIOWYMI.

PIOTR PERKA

PO CO MI REAL AUDIO?

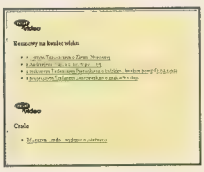
Zalety technologii Real Audio można docenić w Internecie. Pozwala ona wzbogacić strony o efekty dźwiękowe. Dodatkowo charakteryzuje się zaletami, których na próżno szukać wśród popularnych sieciowych plików audio w formacie midi i wav. Gdy te ostatnie trzeba wpierw ściągnąć, by móc je odsłuchać, odgrywarka Real Audio potrzebuje zaledwie kilku sekund, by rozpocząć odtwarzanie muzyki bądź filmu. Jest to możliwe między innymi dzięki dużej kompresji przesyłanych plików. Program łączy się ze wskazanym w pliku adresem i stamtąd transmituje muzykę. Przy takim trybie pracy dla uzyskania zadowalającej jakości dźwięku konieczne jest szybkie łącze z Internetem - w przeciwnym wypadku dźwięk się rwie, a w oknie programu pokazują się czerwone błyskawice, oznaka problemów z zachowaniem ciągłości połączenia.

CZEGO SŁUCHAĆ?

Ze znalezieniem odpowiednich serwerów, z którymi mógłby połączyć się Real Audio, nie ma problemów. Wprost przeciwnie, adresów jest tyle, że trudno zdecydować się na któryś nich. W wyborze można wspomóc się stronami WWW dedykowanymi formatowi RealAudio. Jedna z nich - „Fajne Stacje Radiowe" dostępna jest pod adresem (http://www.ualberta.ca/~mdabros/radio.html). Jak wskazuje tytuł, umieszczono tu pliki umożliwiające słuchanie audycji rozgłośni radiowych, które nadają w Internecie. Z polskich stacji są to m.in. RMF FM, Trójka, Program Pierwszy czy Radio Akademickie Kraków. Niektóre ze stacji, mając na uwadze, że nie wszyscy internauci dysponują szybkimi modemami, przygotowały dwa rodzaje plików: stereo i mono. Skorzystanie z drugiego rodzaju to często jedyny sposób na normalny odbiór audycji bądź wysłuchanie muzyki. Więcej adresów rozgłośni nadających w Real Audio umieszczono pod adresem http://www.ituner.com/.

Muzyka

Z pomocą Real Audio da się także słuchać muzyki (mono i stereo). Adres, który powinien zaspokoić potrzeby większości osób, to http://www.netradio.net. Korzystając z odnośników zamieszczonych na tej stronie, można posłuchać muzyki elektronicznej, New Age, country, muzyki klasycznej, przebojów pop, rocka i jazzu. Jednak to nie wszystko. Netradio oferuje także dostęp da aktualności, wiadomości sportowych i wywiadów. Z Real Audio korzysta także chrześcijański serwis Mateusz (http://mateusz.logon.bydgoszcz.pl.) W tym formacie opracowane arcyciekawe wywiady pod wspólnym tytułem „Rozmowy na koniec wieku" Wśród rozmówców znaleźli się Andrzej Wajda, biskup Tadeusz Pieronek i Jerzy Turowicz.



Z pomocą Real Audio można zarówno odsłuchiwać już gotowe audycje, jak też samemu przygotować porcję muzyki i udostępnić ją innym. Oprogramowanie konieczne do odgrywania i konwersji innych formatów na Real Audio jest darmowe. Szczegółowe informacje, pomagające zjednoczyć stronę WWW z Real Audio, znaleźć można pod adresem http://www.babylon-6.demon.co.uk/splashra.htm

PS1.RealPlayer 5.0 beta działa na następujących platformach Windows 95/NT, Windows 3.1, Mac PowerPC, Linux 2.0, Solaris 2.5, Irix 6.2/6.3 Program można znaleźć na stronie jego twórców Real Networks (http://www.realaudio.com).

MUSISZ WIEDZIEĆ GDZIE SIĘ PODŁĄCZYĆ

SUPER MEDIA

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

MY PODŁĄCZAMY CIĘ DO INTERNETU

http://www.su[illegible]ia.pl [illegible] supermedia

00-075 Warszawa, ul. Senatorska 13/15 tel. 828 09 77, 828 09 79

40-160 Katowice, al. Korfantego 51, tel. (0-32) 253 00 09

61-823 Poznań, ul. Piekary 14/15, tel. (0-61) 85 32 581 w. 253, 263

W POPRZEDNIM ODCINKU:

dowiedzieliśmy się z relacji jednego z bandytów ja wyglądała ostatnia akcja bandy. Chłopaki Głodnego zaczęli robić rozróbę w tradycyjny sposób, potem niespodziewanie ober wali od tajemniczego przybysza. Nadeszła pora na rozwiązanie wątków i wątpliwości, prosimy na scenę głównych zainteresowanych na pokazową końcówkę.

POLICJA! RĘCE DO GÓRY!
TO ZASADZKA!
WYJĘLI BROŃ, KOMISARZU, STRZELAĆ?
JESZCZE NIE...
ALE...
MÓWIĘ WYRAŹNIE!
BUM! BUM! BUM!
TERAZ! OGNIA!
STRZELAĆ!
BUCH! BUCH!
PO CHWILI
DOBRA CHŁOPAKI, ZEJDŹCIE ZE STANOWISK...
JA SPRAWDZĘ SYTUACJĘ!
KAMIZELKA URATOWAŁA CI ŻYCIE, LECZ JA MUSZĘ CIĘ ZABIĆ. WIESZ O MNIE ZA DUŻO. PRZEGRAŁEŚ, TAK JAK GŁODNY. SNAJPERÓW ODESKALEH, NIKT CI NIE POMOŻE. WYGRAŁEM.
MYLICIE SIĘ, KOMISARZU...
...WYGRAŁ TYLKO JOHNY.
KONIEC

MAKSYMILIAN MCSON WRZESIŃSKI

AGENCJA NIERUCHOMOŚCI

TAK SIĘ SKŁADA, ŻE W GODZINACH ROBOCZYCH WYNAJMUJĘ TELEFON AGENCJI... NIERUCHOMOŚCI. MA TO SWOJE WADY I ZALETY. TE DRUGIE SĄ OCZYWISTE, NATOMIAST TE PIERWSZE SĄ BARDZO DOKUCZLIWE.

Zacznijmy jednak od początku: agencja nieruchomości, (podobnie jak agencja towarzyska, ale z innego powodu) jest firmą, która działa na nie do końca humanitarnych zasadach. Utrzymuje się z pośrednictwa, czyli poniekąd ze spekulacji. Każdy, kto ma choć trochę oleju w głowie i jest odrobinę obrotny, nie będzie więc ani kupować, ani sprzedawać mieszkania za pośrednictwem agencji, ponieważ dobrze wie, że bezpośrednia transakcja jest dużo korzystniejsza.

Jednak w agencji też siedzą starzy wyjadacze, którzy nie dadzą się tak łatwo odepchnąć od koryta. Dają oni do prasy firmowe ogłoszenia symulujące jednakże osobę prywatną. Opisując ofertę nie wspominają nic o agencji, a tym samym o godzinach jej działania.

I tu właśnie jest pies pogrzebany. Zdecydowana większość telefonów, które odbieram w godzinach popołudniowych, jest skierowana do agencji. Szlag mnie już trafia. W zależności od humoru, mogę być w miarę miły dla pierwszych 10, 5, czy 3 osób, ale że przeważ...

[przepraszam, właśnie telefon... <serio!> taaaa... 'czy ogłoszenie aktualne?']

...przeważnie jest ich ok. 30-50, w zależności od sezonu (np. ostatnio hitem są kawalerki — można się powiesić), to nastrój mi się pogarsza bardzo szybko. A do tego, jak robię coś ważnego (gram, czytam książkę, rozmawiam przez telefon na 2 linii) i mi co 2 minuty jakiś agent przerywa, to człowiek przestaje nad sobą panować. Rano, to ich szczuję modemem, ale wieczorem odbieram. Dobrze jeszcze, jeżeli iloraz inteligencji dzwoniącego przekracza poziom kretyna, to wtedy rozmowa kończy się dość szybko. Ale tak przeważnie nie jest (bardzo boleję).

Wersja I (Jestem rzeźki i w dobrym humorze. Życie jest piękne.)

RING

JA — Halo?

GŁOS [na 90% emerytka] — Haloooo?? Ja w sprawie tej kawalerki.

J. — Proszę dzwonić w dni powszednie w godzinach tych i tych.

G. — Och... Ale niech mi pan tylko powie, na którym piętrze! Mam żylaki...

J. [może nie zrozumiała?] — Bardzo mi przykro. Proszę dzwonić od poniedziałku do piątku, przed południem.

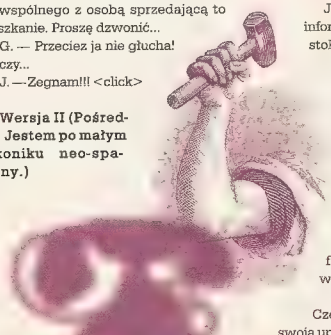
G. — Tak, tak... Proszę mi tylko powiedzieć, czy kuchenka jest oddzielnie!

J. [nerwowe miętoszenie kabla] — Niestety, nie mogę pani pomóc. Ja nie mam nic wspólnego z osobą sprzedającą to mieszkanie. Proszę dzwonić...

G. — Przecież ja nie głucha! Ale czy...

J. —Żegnam!!! <click>

Wersja II (Pośrednia. Jestem po małym flakoniku neo-spasminy.)



RING

G. — Dzień dobry, czy to agencja? [domyślny jakiś...]

J. — Nie. Agencja pracuje w tych i tych godzinach.

G. — Aaaaa... to pan jest z ochrony? Wy ochroniarze to macie dobrze, sam mam szwagra ochroniarza w lumpexie, to wiem co to znaczy. Niech pan sobie wyobrazi...

J. — <click>

Wersja III (najczęstsza)

RING

G. — Dobry. Ja w sprawie ogł...

J. — <click>

Wersja IV (skrajne wyczerpanie nerwowe)

RING

G. — Ja w sprawie mieszkania na Kabatach.

J. — Tak, tak! Sprawa aktualna!

G. [ekstaza] — Doskonale. Jestem zainteresowany. Jaka jest konkretnie cena?

J. — Tak się składa, że wyjeżdżam na 15-letnią placówkę do RPA i muszę natychmiast sprzedać mieszkanie. Cena została obniżona o 38.9%.

G. [orgazm] — To cudownie. Jakby pan czegoś tam potrzebował... Ale proszę o szczegóły. W jakim stanie jest lokal?

J. — W doskonałym. Jedynymi mankamentami są: przeciekający sufit i nieszczelna kanalizacja.

G. errrr..

J. — Będę z panem szczery — oprócz tego jest grzyb w sypialni (ale odmiana mało toksyczna).

G. — Huh?

J. — Poza tym w salonie jest przykry zapach, bo moja babcia zmarła, w czasie gdy byłem na dwumiesięcznym urlopie. Nie dało się niczym wywabić...

G. — Oooooo?

J. — Muszę jeszcze uczciwie pana poinformować, że piętro niżej znajduje się stolarnia pracująca w nocy.

G. — Khhh... khhh...

J. — To poza drobnymi szczegółami (takimi jak brak prądu i wody oraz rodzina cygańska jako sublokatorzy) wszystko. Odpowiada panu?

G. — Noo... Zastanowię się. Przedyskutuję z rodziną...

J. — Świetnie. Gdyby pan się zdecydował, proszę o szybki kontakt. Moje nazwisko Stefan Go... <click> <wyjęcie wtyczki ze ściany>

Czego to ludzie nie zrobią, żeby zdobyć swoją upragnioną kawalerkę. Ja tam zawsze jak ktoś po 3-4 sygnałach nie odbiera, uznaję, że nie ma go w domu i rezygnuję. A tymczasem w logu od modemu mam w jednym miejscu (nie tak dawno) RING PRZEZ CZTERY BITE GODZINY!!!

W czasie, gdy pisałem ten list, odebrałem 4 telefony. Wszystkie do agencji (w tym jeden wyjątkowo niezły, z bluzgami).

MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

Zapraszamy do internetowego sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl

MARKSOFT

przedstawia nowe programy

LIGA

LIGA POLSKA MANAGER 98

Oto wybrane cechy programu:

- możliwość uczestniczenia w: Pucharze Zdobywców Pucharów, Pucharze Europy, Pucharze UEFA
- rozpoczęcie gry w sezonach: 95/96, 96/97, 97/98, co implikuje różne składy drużyn
- rozbudowane animacje, także w czasie meczów
- ponad 150 drużyn z 45 krajów
- dołączony edytor klubów zawodników

INSANE

Speedway

Manager polskiej ligi żużlowej, a wnim:

- możliwość definiowania własnych ekranów gry i własnego menu
- 20 różnych grup tematycznych zawierających od kilku do kilkunastu opcji
- możliwość gry nie fair, wynajęcie szpiega, przekupienie sędziego, zawodnika z przeciwnej drużyny lub całej drużyny
- bardzo wymagający komputerowy przeciwnik
- przebieg każdego wyścigu rozgrywany jest w czasie rzeczywistym. Tak więc to co widać na ekranie to transmisja na żywo!
- ponad 100 MB grafiki
- ponad 30 minut muzyki

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

LEGO ŚWIAT KLOCKÓW

LEGO - KLOCKI, O KTÓRYCH MARZY ZDECYDOWANA WIĘKSZOŚĆ MŁODSZEJ CZĘŚCI MĘSKIEJ POPULACJI. DOBRZE, ALE CÓŻ TAKIEGO NIEZWYKŁEGO JEST W ZWYKŁYCH KLOCKACH. W CZYM?! W ZWYKŁYCH KLOCKACH?! LEGO TO NIE SĄ ZWYKŁE KLOCKI!

MAREK KONDERSKI

Właśnie, LEGO nie są zwykłymi klockami. Dobrze pamiętam czasy pierwszych klas podstawówki, gdy LEGO oglądało się z daleka na wystawach w Pewexie. Tylko nielicznym wybrańcom, dane było wówczas dostąpić tego raju na ziemi i zanurzyć dłonie w pudełku wypełnionym po brzegi tą najwspanialszą na Ziemi zabawką. Dla większości moich znajomych było to tylko marzenie.

LEGO w tamtych czasach były symbolem lepszego świata. Jednak czasy się zmieniły, klocki można teraz nabyć w każdym sklepie z zabawkami, a fascynacja LEGO pozostała. Dlaczego? Pewnie dlatego, że coraz liczniejsze serie uosabiają dokładnie każdy aspekt dziecięcego świata — Indian i kowbojów, rycerzy, kosmonautów itp. W odróżnieniu od innych, gotowych zabawek LEGO nie ogranicza się do swej pierwotnej formy. Tu granice wyznacza jedynie nasza wyobraźnia.

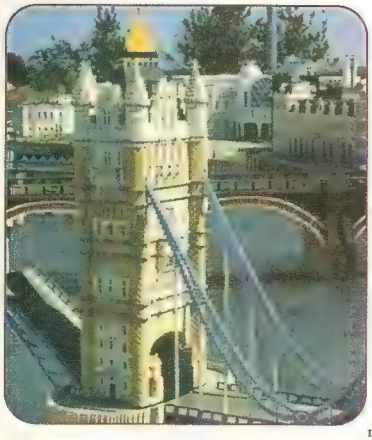
Osobiście podoba mi się każda seria, jednak zdecydowanie największe wrażenie robi na mnie LEGO „Technic" dająca możliwość konstruowania poruszających się mechanizmów. Teraz tylko czekam na klocki-tranzystory, bramki logiczne i klocek-kineskop. Zbuduję sobie peceta.

JAK TO Z LEGO BYŁO

Historia klocków LEGO zaczyna się w 1932 roku w Duńskiej wiosce Billund. Ole Kirk Christiansen właśnie otworzył własny warsztat, w którym produkował drabiny, deski do prasowania i drewniane zabawki. Wkrótce zaczął mu pomagać jego syn Godtfred Kirk, który miał wtedy zaledwie 12 lat. Nazwa LEGO powstała dwa lata później. Jest złożeniem dwóch duńskich słów LEG i GODT. „Leg godt" znaczy w języku duńskim ni mniej ni więcej jak „dobrze się bawić". Dopiero później panowie

Christiansen dowiedzieli się, że Lego to po łacinie „składać". Mottem firmy stało się duńskie powiedzenie: „Nawet najlepsze nie jest dość dobre".

W 1942 firma LEGO, jako pierwsza w Danii, zakupiła wtryskarkę plastiku. Do roku 1947 asortyment obejmuje już ponad 200 plastikowych i drewnianych zabawek, włączając w to sprzedawane wyłącznie w Danii, „Automatycznie Łączące się Klocki" — prekursora LEGO. Były one bardzo podobne do LEGO, ale nie miały tych



GOLAND w Billund w Dani. W ciągu roku gości on 625 tysięcy zwiedzających.

Lata '70 to dalszy rozwój firmy. W 1973 pojawia się pierwszy statek z LEGO, zostaje też zaprezentowane znane nam wszystkim dzisiaj logo firmy. Ukazuje się seria ludzików „LEGO Family" wtedy jeszcze z nieruchomymi kończynami. W 1975 na rynku pojawia się nowa seria „Expert Builder", znana na rynku europejskim jako LEGO „Technic". Rok 1978 to absolutny przełom — pojawiają się ludziki z ruchomymi kończynami. Na zakończenie dekady pojawia się LEGO Fabuland — dla nieco młodszych budowniczych, po czym LEGO odlatuje w kosmos serią LEGO „Space" — absolutnym hitem.

W 1983 pojawia się kolejna seria — „Castle". W 1988 do tej serii dojdą „Leśni Ludzie" i „Czarna Gwiazda". W 1986 — w ramach serii „Technic" dla szkół — pojawia się model robota sterowany przez komputer. A w roku 1989 na rynek wkracza seria „Piraci".

W 1991 pojawia się pierwszy zestaw z serii „Pociągi" z 9V transformatorem. 1992 to rok rekordów zapisanych w księdze Gunessa — 545 metrowy pociąg i zamek z 400.000 klocków. A w 1993 pojawia się Brickvac — odkurzacz do zbierania klocków z dywanu. Ukazują się też nowe sene w 1995 „Aquazone", a w 1996 „Time Cruisers".

W 1997 LEGO dołącza do zestawu z serii „Technic" — 8299 Rescue Submarine CD-ROM. Co będzie dalej? Zobaczymy.

wewnętrznych rurek ułatwiających łączenie. Pierwszego maja 1953 nazwa LEGO zostaje oficjalnie zarejestrowana jako znak handlowy, a w 1958 unikalna konstrukcja klocków LEGO zostaje opatentowana (patent duński nr 92683, jakbyś chciał sprawdzić). Dzięki wewnętrznej rurce klocki trzymają się znacznie pewniej. W 1960 fabryka drewnianych zabawek spłonęła po raz drugi. W tym momencie zaprzestano „rzeźbienia w drewnie" i skupiono się wyłącznie na wyrobach plastikowych.

Rok 1966 to rok wielkich nowości Na rynku pojawia się razem z szynami itp. pierwszy pociąg LEGO. Zaraz po nim 4,5V silniczek. System Lego składa się w tym czasie z 57 zestawów i 25 pojazdów. Rocznie sprzedaje się 18 milionów kompletów. Jednak największą nowością jest seria LEGO DUPLO składająca się z ośmiokrotnie powiększonych elementów — specjalnie dla dwu-trzyletnich dzieci. 7 czerwca 1968 otwiera swe podwoje miasteczko z klocków LEGO — LE-

LEGO -FAKTY

- Wymiary klocka 2x4 — 16x32x9,6 mm
- Odstęp między środkami łączących klocki występów — 8mm
- Średnica występu — 5mm
- Wysokość występu — 1.7mm
- Grubość ścianki klocka — 1.5mm
- Dokładność wykonania klocków LEGO — 0,005mm
- Ilość sposobów w jaki można połączyć sześć klocków 2 X 4 tego samego koloru — 102.981.500
- Liczba klocków, z których składają się największe z modeli w Legolandzie: Kraina piratów i Port w Kopenhadze — 3,5 miliona.

LEGO — CZĘSTE PYTANIA

Q: Nie mogę oddzielić od siebie tych ma lutkich płytek 1x2.

A: Paznokcie mogą zdziałać tu cuda, ale często zdarza się, że ułamie się przy tym róg klocka. Nie należy też używać zębów, gdyż w przypadku połknięcia klocka nie będziesz mógł już zbudować swego ulubionego modelu. Właściwą metodą jest użycie specjalnego separatora (na zachodzie kosztuje ok. 2 $). Można też przyczepić z góry i z dołu dłuższe płytki i użyć ich jako dźwigni.

Q: Ostatniej nocy śniło mi się LEGO. Czy jestem nienormalny?

A: Hmm. To możliwe, aczkolwiek niekoniecznie musi to mieć coś wspólnego ze snami o LEGO. W rzeczywistości wiele osób śni o LEGO. Zwłaszcza przed Gwiazdką.

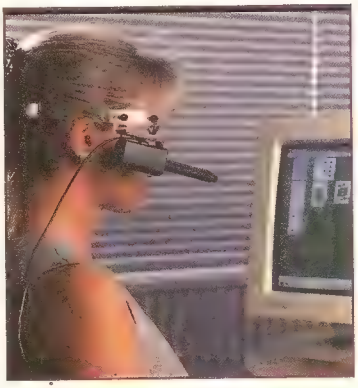
Q: Aargh! Właśnie nadepnąłem bosą nogą na klocek LEGO! Co robić?

A: Właśnie wykonałeś pierwszą właściwą czynność jaką było wrzasnięcie. Jeśli jest środek nocy to nie płacz, bo możesz obudzić sąsiadów. Jednak jeśli jest dzień, lub jesteś pełnoletni zaklnij sobie siarczyście. W końcu to naprawdę bolało!

Q: Chce kupić ten wspaniały zestaw, ale na razie nie mam pieniędzy. Jak długo będzie on dostępny w sklepach?

A: Standardowo LEGO produkuje każdy zestaw przez trzy lata. Co roku z rynku znikają najstarsze zestawy i pojawiają się nowe. Czasem jednak niechodliwy zestaw znika szybciej.

Uwaga: Lego, nasz redakcyjny grafik, nie jest właścicielem ani udziałowcem LEGO. Klocków też nie posiada.



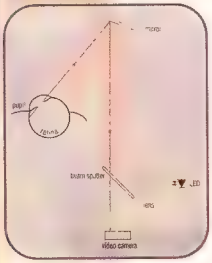
User Jama

VISION CONTROL SYSTEMS

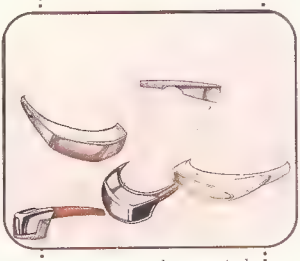
W Windows bez myszki jak bez ręki. Aktualnie modne są dodatkowe guziki do scrollowania, jednak niewykluczone, że w niedalekiej przyszłości era gryzoni dobiegnie końca. Za dwa lata naturalne może być obsługiwanie komputera za pomocą wzroku.

Idea jest prosta: zastępujemy tradycyjną myszkę układem optycznym, umiejscowionym w okolicach głowy, który śledzi ruchy oka. Użytkownik może wtedy wpisywać dane i nie odrywając rąk np. potwierdzić wpis w oknie dialogowym lub wybrać nowe miejsce do wprowadzania. Obsługa kursora jest bardzo szybka i jeszcze bardziej intuicyjna niż w przypadku myszki — wystarczy spojrzeć w odpowiednie miejsce.

Prototyp takiego urządzenia już istnieje. VISION CONTROL SYSTEMS jest odpryskiem programu naukowego, którego celem było skonstruowanie urządzenia, umożliwiającego pilotom myśliwców sterowanie przyrządami pokładowymi przy pomocy wzroku. Dotychczas proponowane rozwiązania śledzenia gałek ocznych operatora wykorzystywały promienie lasera, a VCS wykorzystuje promienie podczerwone. Po przeskalowaniu w dół ostrych wymagań stawianych przez wojsko i zastosowaniu tańszych elementów, można mówić o zastosowaniach domowych.



Kluczem do technologii pozwalającej na produkcję taniego i lekkiego układu śledzącego wzrok jest sprytny moduł optyczny. Z drugiej strony rozwój nowych algorytmów wyznaczania odchylenia źrenicy od położenia środkowego, pozwolił na wykorzystanie mikrokontrolerów zamiast układów DSP (digital signal processor), zwykle używanych w tego typu zastosowaniach. Obraz oka użytkownika jest w VCS



rzutowany na wykonany w technologii CMOS chip kamery o rozdzielczości 384x287 pikseli. Informacje o ruchu oka są przekazywane do komputera za pomocą portu RS232, a odpowiedni driver pod Windows 95 tłumaczy je na współrzędne X,Y lub symulowane ruchy myszki.

Brzmi to banalnie, ale po drodze jest kilka problemów do obejścia. VCS wykorzystuje fakt, że siatkówka dobrze odbija światło w zakresie fal podczerwonych (efekt odbijania światła o którym mówię najłatwiej zaobserwować w nocy u psa lub kota). Po pierwsze potrzebny jest kontrastowy obraz źrenicy na tle siatkówki z użyciem bezpiecznego, mało intensywnego źródła iluminacji — w końcu użytkownik nie byłby zachwycony „zużywaniem się" swoich oczu. Druga rzecz, to optyczne odfiltrowanie światła otoczenia i szybkie rozszyfrowanie jak odbite światło przekłada się na kierunek patrzenia. Dodatkowo potrzebne jest wygładzanie, ponieważ oko wykonuje bezwiednie ruchy skokowe. To dlatego przed rozpoczęciem pracy z urządzeniem potrzebna jest kalibracja, podobna do tej jaką wykonujemy przy analogowych joystickach. Ponieważ rozdzielczość VCS jest mniejsza od rozdzielczości obrazu wyświetlanego na monitorze, rozrzut wybieranego wzrokiem punktu wynosi przeciętnie do centymetra.

Kilka możliwości zastosowań VCS:

marketing

W dziedzinie, gdzie kluczowy jest atrakcyjny wygląd sprzedawanych towarów, VCS poprzez śledzenie ruchu oka umożliwia względnie prosty pomiar zainteresowania produktem.

sport

Pomiar szybkości reakcji zawodnika oszacowanie postępu w treningach w sportach strzeleckich.

pomoc dla niepełnosprawnych

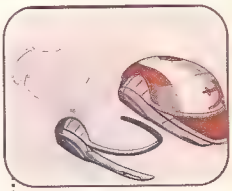
Możliwość obsługiwania wszędobylskich komputerów i urządzeń którymi sterują (światło, dzwonek przywołania) bez użycia rąk.

pomoc naukowa

W medycynie — VCS może pokazywać studentom gdzie skupia wzrok chirurg-nauczyciel w czasie trwania operacji.

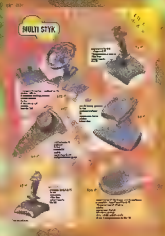
lotnictwo

VCS może monitorować aktywność wzrokową załogi np. czy wystarczająco często piloci zerkają na przyrządy pokładowe.



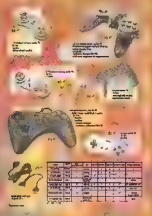
FIRMA MULTI-STYK OGŁASZA

WIELKI KONKURS ŚWIĄTECZNY



Każdy, kto w dniach od 01-12-97 do 31-02-98 kupi dowolny produkt firm: INTERACT lub SOUNDLINK i do 10.03.98 prześle na adres firmy MULTI-STYK wypełniony kupon konkursowy wraz z kopią dowodu zakupu (rachunek, paragon) weźmie udział w losowaniu jednej z 50 nagród.

Do wygrania joysticki, pady firm Interact i Soundlink.
Losowanie nagród odbędzie się podczas Wiosennej edycji GAMBLERIADY (22-24.05.98).
Wyniki losowania zostaną zamieszczone w GAMBLERZE nr 7/98.



Sprzedaż produktów prowadzą wszystkie dobre sklepy komputerowe na terenie całego kraju.
Więcej szczegółów o produktach oraz punktach sprzedaży znajdziesz na 6 ostatnich stronach grudniowego wydania SECRET SERVICE.

Firma Multi-Styk życzy wszystkim Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku.

KUPON KONKURSOWY

Imię i nazwisko

adres

telefon

wiek

zakupiony produkt

SOUND link

INTERACT GAME PRODUCTS

MULTI-STYK

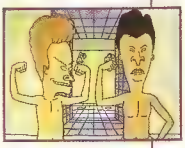
Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42,
04-744 Warszawa-Miedzylesie,
tel. 815-68-44, fax 815-68-43.

BEAVIS & BUTT-HEAD

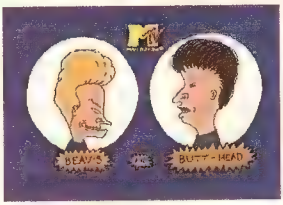
Sposób w jaki się śmieją jest tak niepowtarzalny, że każdy, kto choć raz to usłyszał rozpozna ich zawsze, w każdych okolicznościach. Już pewnie wiecie o kim mowa. Tak! Przed wami Beavis i Butt-Head.

Gdy rubryka komiksowa po raz pierwszy pojawiła się na łamach RESETU zapowiadałem, że będą gościły w niej także filmy rysunkowe. I oto dziś mam zaszczyt przedstawić dwóch najwspanialszych głąbów jacy kiedykolwiek gościli na szklanym ekranie.

BEAVIS i BUTT-HEAD to od początku do końca pomysł Mike'a Judge'a. Ten pan jest autorem scenariuszy do wszystkich odcinków, a także użycza swego głosu niemal wszystkim postaciom. B&B powstali w 1992 roku jako prosta, niskobudżetowa kreskówka dla Liquid Television. Tam też wyświetlono dwa pierwsze odcinki: „Frog Baseball" i „Peace, Love and Understanding", które w wersji pierwotnej nie zawierały żadnych wstawek muzycznych. Po raz pierwszy B&B zostali zaprezentowani szerszej publiczności na rozdaniu nagród MTV Video Music Awards 1992, jako krótkie zapowiedzi m.in. najlepszego klipu z gatunku heavy-metal.



W marcu 1993 MTV rozpoczęła emisję pierwszego odcinka z serii. Z początku dwa razy w tygodniu przez cały miesiąc powtarzając ten sam odcinek — „Blood Drive". Rysunki są jeszcze dość podlej jakości, a animacje maksymalnie uproszczone. Jednak serial zaczyna się z miejsca cieszyć niesamowitą popularnością, co przynosi jego producentowi całkiem wymierne rezultaty w postaci zwiększonych funduszy na kolejne odcinki. Teraz każda następna seria staje się coraz atrakcyjniejsza graficznie. Co więcej, pojawiają się inne serie, takie jak „The Maxx", „Aeon Flux" czy „ Head". Do tej pory wyprodukowano siedem sezonów B&B, to jest ponad 160 odcinków.



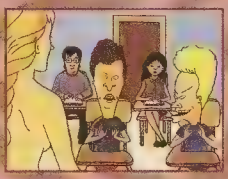
Wraz z popularnością przychodzą niestety kłopoty. Zafascynowani wyczynami swych idoli widzowie, zwłaszcza najmłodsi, zaczynają ich naśladować: wysadzą dom w powietrze, piją benzynę, podpalą komuś włosy. Kreskówka musi zejść do podziemia tzn. zmienić godzinę emisji na bliską północy. Przed każdym odcinkiem pojawia się też niebieska plansza sugerująca, aby nie naśladować bohaterów. Niezależnie od tego, na ekranie wyświetlane są napisy w rodzaju: „Jeśli nie jesteś postacią z kreskówki, wdychanie gazu zabije cię" czy „Wdychanie rozpuszczalnika niszczy mózg". Odcinki są konsekwentnie cenzurowane i wycina się z nich większość kwestii Beavisa dotyczących ognia i podpalania.

Kim są Beavis i Butt-Head? Ot, dwaj kompletni kretyni (z tym, że Butt-Head wykazuje czasem przebłyski inteligencji) spędzający cały dzień na oglądaniu telewizji. W przerwach chodzą czasem do szkoły. Sposób w jaki postrzegają świat jest prosty i nieskompli-

kowany: wszystko dzieli się na to, co jest „cool" i co „sucks". Jednak nie można odmówić im ambicji, ich cele życiowe są wyraźnie określone. Pierwszy to „zaliczyć" jakąś panienkę, drugi — dostać się do bandy Todda. W najbliższym tysiącleciu może im się to uda.

Co sprawia, że B&B jest, aż tak lubiany. Chyba podobny mechanizm, który sprawia, że lubimy kawały bez sensu. To, co robią B&B jest tak niewyobrazalnie głupie, że jedyne co można zrobić to turlać się ze śmiechu po podłodze. No chyba, że ktoś nie czuje klimatu — he's a wuss!! Dla mnie B&B są niesamowici ze względu na fakt, że stanowią jeszcze lepszą parodię amerykańskiego stylu życia niż Simpsonowie

Popularność B&B doszła do tego stopnia, że Mike Judge zdecydował się nakręcić film pełnometrażowy. „Beavis and Butt-Head do America" wszedł na ekrany rok temu. Pewien człowiek oferuje Beavisovi i Butt-headowi 10000 dolarów, żądając aby „załatwili" jego żonę. Ponieważ B&B rozumieją słowo „zrobić" całkowicie opacznie niż ich zleceniodawca (jak? — sami się domyślcie) ochoczo podejmują się tej misji i wyruszają do Nowego Jorku. Jakimś cudem do tej pory film ten nie dotarł do naszych kin i nic niestety nie wskazuje na to, aby kiedykolwiek to uczynił. Szkoda, wielka szkoda. This sucks!!!



THORGAL

Teraz śpieszę, aby rozwiać wątpliwości, co do dalszych losów Thorgala. Otóż, rzeczywiście Thorgal został zabity, jednak bogowie stwierdzili, że jego przeznaczenie jeszcze się nie wypełniło i przywrócili go do życia. Na dodatek w tym samym momencie Gandalfowi rodzi się córka, która z woli bogów ma wskazać Thorgalowi drogę przez życie. Na imię ma Aaricia.

Ostatnie opowiadanie w albumie „Gwiezdne dziecko" to „Talzman". Kilkunastoletni Thorgal, nękany przez egzystencjalne dylematy wieku dojrzewania, postanawia udać się do zamieszkującego pobliski las boga z prośbą o wyjaśnienie kto naprawdę był jego ojcem. U podnóża wielkich, kamiennych schodów odnajduje cel swej podróży w postaci starego siwego człowieka, który okazuje się być.... dziadkiem Thorgala.

Po wielkim kataklizmie zamieszkujący Ziemię ludzie opuścili swą ojczystą planetę, szukając nowego domu w odległych galaktykach. Kiedy jednak decydują się powrócić okazuje się, że Ziemia została na nowo zamieszkana, jednak obecni jej mieszkańcy stoją na nieporównywalnie niższym stopniu rozwoju technologicznego. W związku z tym cześć repatriantów pragnie, podając się za bogów, objąć nad nimi władzę, inni się temu stanowczo sprzeciwiają. Dochodzi do rozłamu w wyniku, którego dotychczasowy przywódca Xargos opuszcza statek zostawiając swą córkę Hayne u boku nowego lidera Varha. Ich statek rozbija się jednak podczas lądowania za kołem podbiegunowym. Podczas jednej z licznych prob wydostania się w cieplejsze rejony okręt wpada w burzę, a Hayne właśnie zaczyna rodzić. Varth wkłada więc niemowlę do niezatapialnej tratwy i rzuca na wodę. Coś, wam to przypomina?

Tak, to właśnie Xarges jest tym bogiem, do którego przyszedł Thorgal. Ale nie doczekamy się tu wyciskającej łzy z oczu sceny, w której wnuczek rzuca się w ramiona odnalezionego dziadka. Wprost przeciwnie, ten chce wymazać z pamięci Thorgala wszelkie ślady jego nieziemskiego pochodzenia, aby jego życie nie różniło się od życia zwykłych ludzi.

Nie jesteśmy świadomi istnienia świata Nephilim, a w dodatku historia jest fałszowana przez różne tajne stowarzyszenia, w celach im tylko wiadomych. Także i odkrycia naukowe — na przykład Darwin odkrył dokumenty Atlantów, a w nich prawdziwą historię powstania i rozwoju ludzkości. Podczas jednej ze swoich podróży przeszedł inicjację w tajnej loży masońskiej, nastawionej na połączenie ludzi i Nephilimów. Kiedy Darwin odkrył pochodzenie ludzkości i przeznaczenie Nephilimów, bał się ujawnić tę prawdę przed ludzkością i innymi wrogimi lożami. Zbudował więc spójny system ewolucji biologicznej, fałszujący prawdę, ale do przyjęcia dla ludzkości.

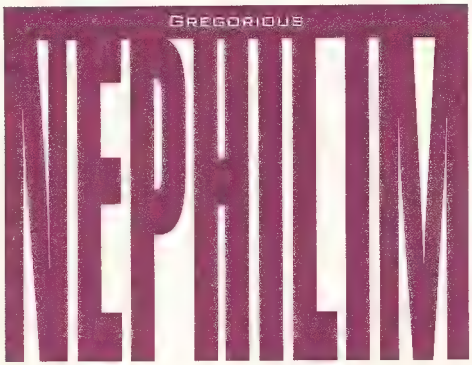
Jaka jest zatem prawda?

Na początku był Chaos. Potem siły tworzące wszechświat przybrały pięć boskich kształtów — planet, zwanych po łacinie: Merkury, Wenus, Luna (Księżyc), Mars i Jowisz. Planety skoncentrowały czystą energię kosmosu i stworzyły siódme boskie ciało wszechświata — Ziemię. Ziemia jest centralnym punktem i dlatego tu powstał Graal — naczynie zawierające wszystkie moce, łącznie z najsilniejszą – mocą Luny, najbliższego Ziemi boskiego ciała. Dzięki tej mocy powstało życie na Ziemi i jedna dominująca rasa — Saurianie, czyli wielkie Dinozaury. Stworzyli wielką poświęconą Lunie cywilizację. Wtedy też pojawili się pierwsi Nephilimowie. Były to czyste duchy, bez fizycznego ciała i świadomości, esencja pięciu magicznych mocy.

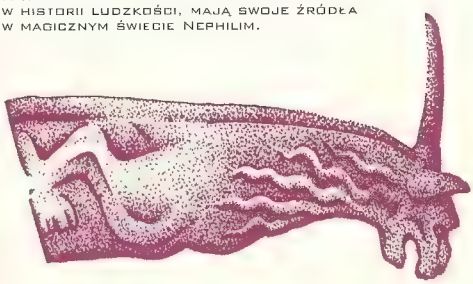
Nephilim powstaje, gdy pięć mocy spotka się w jednym miejscu, zwanym Nexus, przy konkretnym układzie planet. Wpływy tych mocy nigdy nie są takie same, więc powstają różne Nephilimy. Nephilim przez całe swoje życie zbiera doświadczenie i wiedzę, potrzebne mu do wejścia do Agarthy. Agartha to wyższy stan świadomości, w którym Nephilim poznaje najtajniejsze sekrety Wszechświata, może podróżować w czasie i do innych wymiarów, staje się istotą boską, ponownie bezcielesną

Jeden z królów suariańskich, Tyranozaur Mu, stworzył Czarny Księżyc, dający więcej mocy niż biały. Zachwiało to jednak równowagę sił na Ziemi. Nephilimowie, zrodzeni z harmonii ziemskich mocy (ognia, powietrza, wody i księżyca), zyskali świadomość. Łącząc wszystkie moce Ziemi, zniszczyli Czarny Księżyc. Cała Ziemia pokryta została olbrzymią chmurą, która osłabiła wpływ mocy Luny. Saurianie, zależni od tej mocy, zginęli, zostawiając Nephilimów jako jedynych władców Ziemi. Ci nauczyli się opierać na czterech mocach, mimo że wpływ Luny nigdy nie zniknął. Każdy Nephilim stworzył sobie materialne ciało — tak powstały tzw. Stare Rasy. salamandry, sylfy, elfy, satyrowie i inne.

Nephilimowie ćwiczą swą magię i gromadzą moc i wiedzę. By wejść do Agarthy, muszą zapanować nad najsilniejszą mocą — Słońca. Stworzyli więc po tysiącach lat ewolucji i eksperymentów inteligentne istoty dwunożne. Każda miała w sobie cząstkę mocy Słońca. Jednak nie była to dobra droga — ludzie po jakimś czasie usamodzielnili się, a wśród Nephilimów wybuchły niesnaski na tle stosunku do ludzi. Wówczas to też wielki meteor zniszczył Atlantydę, miejsce zamieszkania ludzkości. Ci, co przeżyli, rozproszyli się na wszystkie kontynenty. Meteor, pochodzący z Saturna, osłabił poważnie moce ziemskie i Nephilimów na tyle, że ci zmuszeni zostali do ciągłego posiadania fizycznego ciała. Zostało więc zawarte porozumienie z ludźmi: w zamian za wiedzę Nephilimowie będą posiadać ludzkie ciała. Przyspieszyło to rozwój cywilizacji i tak powstał Egipt. Jednakże porozumienie zostało zerwane przez ludzi,



HISTORIA, JAKĄ ZNAJĄ LUDZIE, NIE JEST PRAWDZIWA. ICH SUBIEKTYWNE ROZUMIENIE HISTORII JEST JAK ŚLIZGANIE SIĘ PO POWIERZCHNI LODU, BEZ BADANIA PEŁNYCH POTWORÓW GŁĘBIN. WIĘKSZOŚĆ, MOŻE WSZYSTKIE NAWET WYDARZENIA W HISTORII LUDZKOŚCI, MAJĄ SWOJE ŹRÓDŁA W MAGICZNYM ŚWIECIE NEPHILIM.



Nephilimowie wraz z ich wiedzą zasnęli i odeszli w niepamięć. Wiedza o nich jest kultywowana przez tajne stowarzyszenia, i czasem przedostaje się na światło dzienne. Wtedy też budzą się Nephilimowie.

Ty, jako przebudzony Nephilim, dążysz do osiągnięcia Agarthy. Długa droga przed tobą, najeżona strasznymi przeszkodami...

„Nephilim" firmy Chaosium, znanej między innymi z „Zewu Cthulhu", to niesamowita okultystyczna gra fabularna. Jest ona chyba pierwszym erpegiem, tak obficie czerpiącym z wiedzy ezoterycznej, nagromadzonej przez tysiące lat ludzkich badań. Autorzy często odwołują się do obrzędów lóż masońskich, do sprawozdań Inkwizytorów, do osiągnięć alchemii i czarnej magii, dziś, w dobie komputeryzacji i racjonalności, tak negowanych. Przywracają blask i znaczenie Tarotowi, jako ważnemu determinantowi ludzkich losów. Nadają sens magii, jako podstawie istnienia wszechświata i Twojego nowego życia — jako Nephilim.

Gra jest nasycona tajemniczością i okultyzmem do szpiku kości (o ile gra ma kości). Ty, graczu, jesteś istotą z gruntu magiczną. Wszystko, co czynisz, to magia. Rozumiana nie jako cudotwórstwo, ale normalne, jak na Nephilima, zachowanie. Skupię się tu na jednym aspekcie gry — tworzeniu postaci. Niech to będzie przedsmak tego, co spotka was jako Nephilimów.

Nephilim składa się z energii, zwanych w staroegipskim Ka. To połączenie, w unikalnych proporcjach, pięciu podstawowych mocy sprawia, że istnieje. Jedną z nich oznaczasz jako dominującą, czyli główną. Jest to bardzo ważne, gdyż decyduje o całej twojej postaci i życiu w tym wcieleniu. Potem oznaczasz pozostałe cztery moce jako: główna neutralna, poboczna neutralna, główna opozycyjna, poboczna opozycyjna. W czasie gry moce te będą czasem wpływać na twoje działania, zależnie od swojej pozycji.

Potem określasz swój klan, oznaczony jednym z Większych Arkan Tarota oraz rodzaj Metamorfozy. Metamorfoza następuje zawsze, gdy Nephilim posiądzie ludzkie ciało, czyli Simulacrum. Zmienia się wtedy ono, uzewnętrzniając cechy Nephilima i dominujący rodzaj Ka. Zmiany dotyczą pięciu cech — wyglądu głowy, rąk, skóry, głosu i zapachu. I tak np. Nephilim ognia, tzn. z dominującym Ka ognia, będzie pachniał jak przypalone mięso, jego skóra będzie gorąca i czerwona, głos trzeszczący i skwierczący, a dłonie zakończone pazurami. Będzie brutalny i destrukcyjny, a jego oczy staną się czerwone. Oczywiście, z czasem te zmiany będą się pogłębiać, aż zupełnie jego ciało zatraci cechy ludzkie. Tym samym przybliży się do Agarthy.

Następnym krokiem jest odtworzenie poprzednich wcieleń Nephilima. Nephilim bowiem dąży do Agarthy poprzez wiele wcieleń, sumując wiedzę i doświadczenie. W podręczniku jest ciekawie opisanych kilka epok (od początków Egiptu przez czasy Chrystusa do Londynu z początków naszego wieku), w których mamy możliwość zaistnienia jako kapłan lub krzyżowiec. Wylosować możemy także sposób, w jaki umrzemy — rzadko jednak naturalnie w łóżku. Wystarczy teraz określić obecne wcielenie, jego cechy charakterystyczne i odpowiednio poddać Metamorfozie. Gra rozpoczęta!

„Nephilim" pod względem detali okultystycznych zrobiony jest bez zarzutu. Miejscami można potraktować podręcznik jako małe kompendium wiedzy tajemnej. Wczucie się w postać niemalże półboską jest może trudne, odegrane dobrze roli wysublimowanego Nephilima księżyca da sporo satysfakcji. Przed Tobą do odkrycia setki tajemnic wszechświata i ludzkości, knowania tajnych lóż, zapomniane czary w zasypanych bibliotekach i długa droga do pełnego zapanowania nad mocą. Baczy, by podążać ścieżką ku boskości i oglądaj się za siebie.

Wrogowie czyhają. .

PAWEŁ NEAD MAZUREK

SNOWBOARD

JUŻ NIEDŁUGO ROZPOCZNIE SIĘ KALENDARZOWA ZIMA I ZNÓW GÓRALE NIE BĘDĄ WPUSZCZAĆ NA KASPROWY!

Dawno, dawno temu za górami i lasami... (1964 roku w USA). Dokładnie w położonej w stanie Michigan miejscowości Muskegon niejaki Shermann Poppen w napadzie inwencji twórczej połączył dwie narty i dał je swoim dzieciom do wypróbowania (a nuż bachory się czymś zajmą). Dzieciaki świetnie się bawiły: stojąc w poprzek nart zjeżdżdały około 15-20m, po czym następowała nieunikniona wywrotka. Ucieszony powodzeniem wynalazku Poppen zaczął eksperymentować z łączeniem nart wodnych a następnie z jednym całym kawałkiem deski. Tak powstał SNURFER, protoplasta obecnego snowboardu. Snurfer wszedłszy do produkcji, z miejsca robiąc furorę. Wszyscy surferzy, którzy musieli odstawiać swoje ulubione sporty na czas zimy, wręcz rzucili się na snurfera, dowodem tego jest iż w sezonie 1967-68 sprzedano ich ponad 100 tysięcy.

Wtedy to taką deskę dostał J.Burton Carpenter. Ten 14 letni wówczas surfer od razu zrozumiał, że dużą wadą wynalazku jest brak wiązań, który to skutecznie uniemożliwiał dłuższe zjazdy i jakiekolwiek ewolucje. Dlatego też zamontował na desce 4 toporne skórzane paski, które mimo całej swej prostoty świetnie pełniły swoją rolę. Carpenter dostrzegł szansę zdobycia większej gotówki i w 1977 roku, w Vermount założył firmę BURTON. Potem wszystko poszło jak po maśle.

Zainteresowanie nową dyscypliną rosło, rósł tez popyt na deski. W roku 1979 Dimitrje Milovitch założył firmę Winter Stick. Tam to właśnie po raz pierwszy pokryto ślizg w snowboardzie plexitexem, który miał zapobiegać ścieraniu się deski (po 1-2 sezonach surfer był do wyrzucenia). Potem przyszła pora na stalowe krawędzie.

Wyrobem wiązań i desek zajęły się profesjonalne firmy. Oprócz tego powstawało wiele nowych firm skate'owych. Niektóre upadły, niektóre się rozrosły jak np. SIMS, 5150, AVALANCHE, BURTON, NIDECKER, K2 — te nazwy nawet laikom powinny coś mówić. Również wiele firm surfowych zaczęło propagować ten nowy sport.

W latach '80 moda na deski (uliczne i śnieżne) przyszła do Europy. A od kilku lat i na naszym podwórku rośnie liczba snowboarderów. Tyle historii.

SEZON TUŻ TUŻ

Niedługo pojawią się nowe modele desek, wiązań, butów, ubrań, gogli, rękawic itd. A co najważniejsze: SPADNIE Ś N I E G! NAMAWIAM, SPRÓBUJCIE POJEŹDZIĆ. Nie mówię, zeby od razu kupować dechę, ale np. pożyczyć. Snowboardy dzielimy według ich zastosowania:

FREESTYLE

Styl bardzo przypominający jazdę na deskorolce: WOLNOŚĆ — TRIKI NA HALFPIPE CZY FUNBOX'ie

Freestyle jest bardzo widowiskowy (ach te upadki, np. z wysokości 5 metrów). Jest to jazda na desce o długości do 155-60 cm., szerokiej, z zagiętym tyłem (tail) i przodem deski (nose). Taka konstrukcja umożliwia jazdę zarówno przodem, jak i tyłem-(fakie). Ten typ dech przystosowany jest również do skoków i ewolucji na trasie i w halfpipe. Do desek freestyle używa się wiązań miękkich i Softbutów, które zapewniają mniejszą kontrolę niż Hardbuty, lecz są znacznie wygodniejsze i można w nich bez przeszkód chodzić oraz łatwiej jest w nich wykonywać sko

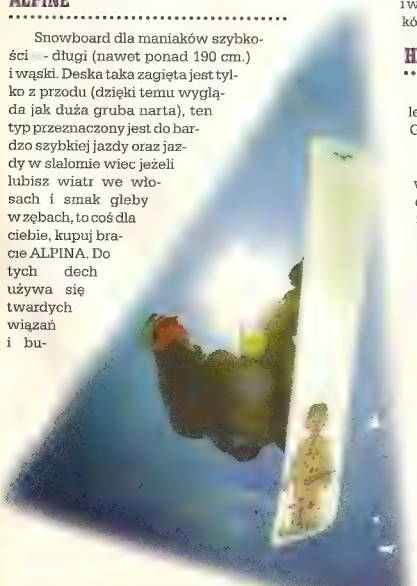
ki (w narciarach to po schodach wejść trudno, a o skakaniu w ogóle zapomnij). Aby zacząć wykonywać triki, należy potrenować samą jazdę przez min. 2 sezony, by móc dobrze kontrolować deskę podczas najazdu na wyskocznię lub muldę

(generalnie na to z czego chcesz skakać). Jeden błąd może skończyć się utratą którejś z ważnych części ciała (jak w każdym sporcie z tych „ciekawszych").

To co pociąga w Freestyle'u, to niezależność. Tu nie ma szkoły jazdy (dla początkujących jest oczywiście nauka skręcania itd.), triki wykonujesz jak chcesz: byleś leciał daleko, wysoko i w jak najdziwniejszej pozycji. Jest to styl dla indywidualistów, nie uznających żadnych reguł poza jedną: należy się dobrze bawić!

ALPINE

Snowboard dla maniaków szybkości - długi (nawet ponad 190 cm.) i wąski. Deska taka zagięta jest tylko z przodu (dzięki temu wygląda jak duża gruba narta), ten typ przeznaczony jest do bardzo szybkiej jazdy oraz jazdy w slalomie wiec jeżeli lubisz wiatr we włosach i smak gleby w zębach, to coś dla ciebie, kupuj bracie ALPINA. Do tych dech używa się twardych wiązań i bu-



tów, które będąc „TROSZECZKĘ" niewygodne, dają ogromną kontrolę (twardy but jest prawie taki sam jak narciarski, np. niektórzy używają zwykłych narciarek do deski, ale nie polecam). Buty do

boazerii (slangowe określenie nart) są dłuższe i zakończone płasko, snowboardowe zaś zakończone są owalnie, (na nartach nie ma ograniczenia długości buta, a na desce jest), ponieważ zawadzenie wystającą poza krawędź deski końcówką buta o śnieg podczas szybkiej jazdy (a tak się jeździ na alpinach) oznacza zaliczenie bliskiego spotkania z... podłożem.

FREECRAVE

To nowy rodzaj uprawiania snowboardu, znany od 5-6 sezonów. Polega na zamontowaniu na desce wiązań twardych i półmiękkich butów z podeszwą z twardego plastiku, lecz resztą jak w softbucie. Deska zaś jest mieszańcem dwóch gatunków, alpine'u i freestyle'a, zagięta jest z obu stron, przy czym zagięcie tylne (tail) jest znacznie mniejsze niż przednie (nose). Jazda na takim sprzęcie pozwala na osiągnięcie niezłych prędkości i wykonywanie prostych tricków.

HIKING

Jest to jazda na freestyle'u po dziewiczym puchu. Geneza hikingu:

a) [biednego] 5:30 rano wstajesz, bierzesz plecak, deskę i osprzęt alpinisty. 9:00 wdrapujesz się z kumplami na największą górę w okolicy, zakładasz deskę i siup... na dół po czyściutkim nieuzywanym puchu.

b) [bogatego]Wstajesz z rana (9 lub 10)... helikopter już czeka, instruktor tez — lecisz na górę, zakładasz deskę i siup jazda po ultramiękkim puchu.

NIESTETY, PONIEWAZ KAŻDY KAWAŁEK CHOĆ TROCHĘ POCHYŁEGO POLA JEST W POLSCE OKUPOWANY PRZEZ WYCIĄGI, A CO ZA TYM IDZIE NARCIARZY, HIKING JEST PRAKTYCZNIE W POLSCE NIEDOSTĘPNY!

UBIÓR

Chyba każdy widział snowboardera (a jak nie, to niech popatrzy na zdjęcia). Najważniejsze są ochraniacze na siedzonko, kolana i nadgarstki (rękawice snowboardowe są ciężkie dlatego, że mają stalowe płytki). Ubranie nie może krępować ruchów (powinno też ładnie wyglądać). Pamiętaj jednak: NIE WAŻNE JAK WYGLĄDASZ I JAKĄ MASZ DESKĘ (CHOĆ DOBRA DECHA JEST OK), ALE JAK JEŻDZISZ!

Jeśli kogoś zainteresowałem, polecam sięgnięcie po „Snowboarding know-how". Książka ta jest wręcz idealna dla początkujących.

Szczerze mówiąc, to jeździłem na nartach cztery lata (kiepsko mi to szło), lecz w momencie gdy pierwszy raz „dosiadłem" snowboardu ZAPOMNIAŁEM O BOAZERII NA ZAWSZE. Od tej pory mam hopla na punkcie deski śniegowej.

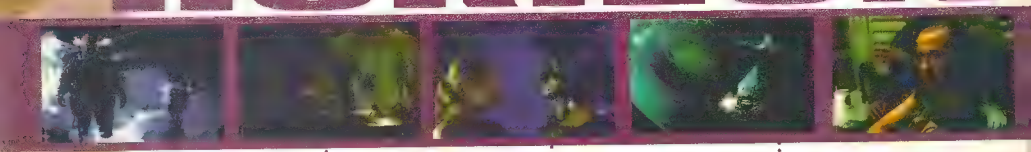
Warto też zajrzeć na internetowe site'y producentów:

www.burton.com BURTON SNOWBOARDS
www.shortysinc.com -SHORTYS SK8&SNOW/BOARDS
www.twsnow.com -PISMO TRANS WORLD SNOWBOARDING
www.quicksilver-europe.com QUICKSILVER SNOW CO.
www.ridesnowboards.com - RIDE SNOWBOARDS
www.limitedsnow.com - LIMITED SNOWBOARDS
www.nitrousa.com - NITRO SNOWBOARDS
www.oneilleurope.com - O'NEILL snowboardy, ciuchy itd.

EVENT HORIZON

USER JAMA

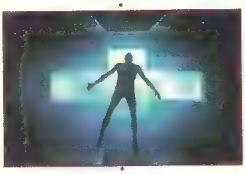
HORYZONT ZDARZEŃ TO EFEKTYWNA GRANICA CZARNEJ DZIURY, MIEJSCE Z KTÓREGO MATERIA ANI ŚWIATŁO NIE MOŻE WYDOSTAĆ SIĘ Z POLA GRAWITACYJNEGO ZAPADŁEJ GWIAZDY. PUNKT BEZ POWROTU.



Jest rok 2047. Na jednej ze stacji kosmicznych orbitujących wokół Ziemi dr William Weir (Sam Neill) budzi się z koszmarnego snu o martwej żonie, która w rzeczywistości popełniła samobójstwo. Genialny naukowiec jest psychicznie niestabilny — zaprojektowany przez niego prototyp statku nowego typu, Event Horizon, zaginął bez wieści w otchłani kosmicznej. Po siedmiu latach ciszy, instrumenty Sztabu Aeronautycznego USA zarejestrowały nagle pojawienie się sygnału z automatycznego nadajnika Event Horizon w sąsiedztwie Neptuna.

Natychmiast zostaje opracowany plan ocalenia ewentualnych rozbitków. W misję ratunkową zostaje wysłany statek do zadań specjalnych Lewis & Clark. Załoga zakończyła właśnie poprzednie zadanie i szykowała się do wykorzystania zasłużonego wolnego. Nie jest zachwycona z nowych rozkazów, tym bardziej że nakazują zabrać na pokład cywila — dra Weira i postępować według jego wytycznych.

A Weir nie wzbudza sympatii. Już w trakcie dwumiesięcznej podróży do Neptuna wyjawia, że obiegowa wersja wydarzeń o Event Horizon jest całkowicie fałszywa. Był to w rzeczywistości pierwszy statek zaprojektowany do lotów z prędkościami ponadświetlnymi. Koncepcja wydawałoby się fizycznie i technologicznie niemożliwa, znalazła realizację w rewolucyjnej konstrukcji środka propulsji. Statek zniknął właśnie kiedy uruchomiono napęd grawitacyjny. Przed ponownym wynurzeniem się w bliskiej nam czasoprzestrzeni Event Horizon prawdopodobnie był w najdalszych krańcach wszechświata. Ostatnie zachowane nagranie z logu statku to mrożące krew w żyłach nieludzkie krzyki.



„Event Horizon" to zabarwiony elementami science-fiction mocny psychologiczny horror. To jeden z tych filmów, na których człowiek się autentycznie boi. Nie zdziw się więc, jeśli będziesz momentami mimowolnie odwracał wzrok. Zwykle w horrorach jest potwór, który nagle wyskakuje, szerzy kły i warczy. W momencie kiedy go widzimy, od razu przestaje być straszny. W „Event Horizon" źródło zła nie jest tak łatwo uchwytne, sączy się z czarnej dziury napędu grawitacyjnego i przenika cały statek. Im bardziej ekipa ratunkowa penetruje opustoszały Event Horizon, tym bardziej jest ewidentne, że znajduje się w sytuacji bez wyjścia. Statek potrafi rozpoznać najgłębiej skrywane lęki i obsesję bohaterów — materializować je i wykorzystać przeciwko każdemu z osobna. Paradoksalnie ludzie ci dotarli do odległego krańca układu słonecznego, by stanąć naprzeciw najgorszych rzeczy, które tkwią w nich samych.

Event Horizon projektowany był jako gotycka katedra w kosmosie. Dosłownie — projektanci skanowali różne elementy Notre Dame, na przykład wsporniki bocznych dysz odrzutowych są wzorowane na wieżyczach tej katedry, a z odległości statek wygląda jak wielki krucyfiks na tle Neptuna. Inspiracją dla projektu wnętrz był akcelerator cząstek elementarnych. Paul Anderson, reżyser filmu określa uzyskany efekt tak: „kiedy palą się światła i działają komputery, to wygląda to jak '2001' — ogromny, nowoczesny statek kosmiczny — ale kiedy zapada ciemność, przypomina lochy pod średniowiecznym zamczyskiem".

Oczywiście są w „Event Horizon" doskonałe efekty specjalne, takie jak rozpryskujące się w drobny mak zwłoki po włączeniu sztucznego ciążenia, efektowne wybuchy itd., jednak grozę buduje perfekcyjnie dawkowane napięcie i ciągłe przenikanie się rzeczywistości z koszmarem. Strach jest namacalny i łatwo się udziela.

STARSHIP TROOPERS

SZARAK

W PRZYSZŁOŚCI TRADYCYJNE FORMY RZĄDÓW I PAŃSTWOWOŚCI UPADŁY. SYSTEM KTÓRY JE ZASTĄPIŁ JEST UNIKALNY. TYLKO OCHOTNICY DO ODSŁUŻENIA W SIŁACH ZBROJNYCH ZIEMI OTRZYMUJĄ PRAWA OBYWATELSKIE — PRAWO DO GŁOSOWANIA I BYCIA WYBIERANYM DO WŁADZY.

Układ jest prosty: możesz zrezygnować ze swoich przywilejów i prowadzić spokojne życie lub walczyć za ojczyznę i zostać pełnowartościowym członkiem społeczności. W czarno-białym świecie istnieją dwie kasty: wojowników i nieudaczników. Prywatność jest przeżytkiem, a publiczne biczowanie tak pospolite jak dzisiejszy mandat. W takim społeczeństwie pełnoletność osiąga Johnnie Rico i jak nakazuje honor zaciąga się do jednostek piechoty (Mobile Infantry). Rozkazy żołnierzy MI są proste: desant na obcą planetę i wyeliminowanie wrogich sił robali przy wykorzystaniu najnowocześniejszych rodzajów broni.

Przed pierwszym zadaniem Johnnie musi przetrwać mordęgę wojskowego przeszkolenia — stać się prawdziwym mężczyzną i obywatelem. Dopiero wtedy dołączy do wojny przeciw robalom, insektom z kolektywną świadomością, których celem jest wyniszczenie ludzkości jako takiej. Johnnie ma szczęście i z miejsca bierze udział w misji specjalnej — zostaje przerzucony bezpośrednio do Klendathu, stolicy robalowego świata. Dodatkowo nasz bohater ma na głowie (kto wie czy nie bardziej wyczerpujące) problemy uczuciowe, Dizzy — przyjemną dziewczynę, która się w nim durzy i ambitną, egzotyczną Carmen, którą on sam chciałby zawojować. Dopowiedzmy że w ówczesnym społeczeństwie koedukacyjne przebieralnie są na porządku dziennym i to panie podszczypują panów.

„Starship Troopers" to kolejny po „Robocop" i „Total Recall" film reżysera Paula Verhoevena, który po ostatnim mało zresztą udanym filmie erotycznym wrócił do uprawiania science-fiction. Dzieło powstało na podstawie powieści renomowanego autora Roberta A. Heinleina i w założeniu miało być największym polowaniem na obcych od czasu „Aliens". Wokół „Starship Troopers" zrobiono już dużo szumu, gdyż dzielni żołnierze mieli wkroczyć na ekrany w zeszłym roku.

Film obfituje we wgniatające w fotel sceny powietrznych potyczek i galopujących pościgów. Kartą atutową „Starship Troopers" są jednak same robale. Tym bardziej, że nie spotkamy żadnych znanych aktorów, może za wyjątkiem Michaela Ironside'a. Olbrzymiej wielkości insekty potrafią zabijać bardziej wydajnie od seryjnego zabójcy. Robale, jak to robale, żyją w systemie hierarchicznym i każdy rodzaj walczy inaczej. Wojownicy, którzy atakują chmarą, rozrywają ofiary swoimi wyostrzonymi niczym brzytwa nogami. Wielonogie pancerniki uzbrojone są w miotacze płomieni i roztapiają ludzi, zostawiając im jednak sporo czasu na rozdzierające wrzaski. Robale plazmowe jak sama nazwa wskazuje wystrzeliwują z odwłoku bąble plazmy. Robale są okrutne, obrzydliwe i niewychowane, a niektóre na dodatek wysysają ludzkie mózgi. Nie żeby każdym humanoidem można się było najeść do syta.

Robale zostały ożywione komputerowo, przy wykorzystaniu technologii pierwotnie opracowanej dla „Parku Jurajskiego". W scenach kosmicznych wykorzystywane są filmowane miniaturowe modele, obrabiane później na potężnych stacjach graficznych. „Starship Troopers" posiada podobno rekordową ilość blisko pięciuset ujęć z efektami specjalnymi. Jeśli jesteś fanem „Independence Day", ten film także ci się spodoba.

ZIEMSKIE TECHNOLOGIE UFO

MICHAŁ MAZURKIEWICZ

„TWIERDZENIE, ŻE ZIEMIA TO JEDYNY ZALUDNIONY ŚWIAT W NIESKOŃCZONEJ PRZESTRZENI, JEST RÓWNIE ABSURDALNE JAK PRZEKONANIE, IŻ NA CAŁYM POLU PROSA WYRÓŻNIE TYLKO JEDNO ZIARNKO."
METRODOR FILOZOF GRECKI Z IV W. P.N.E.

Drugi lipca 1947 roku to z pewnością jedna z najważniejszych dat w kalendarzu każdego ufologa. Zdarzenie, które miało miejsce w Roswell, stan Nowy Meksyk, do dziś pozostaje sprawą niewyjaśnioną. Według wielu osób w miejscowości tej doszło do katastrofy niezidentyfikowanego obiektu latającego pozaziemskiego pochodzenia. Niektórzy także twierdzą, że armia Stanów Zjednoczonych weszła w posiadanie tajemniczego, rozbitego pojazdu, który później posłużył jej jako matryca do odkrycia wielu nowych technologii. Sama katastrofa jest faktem niepodważalnym i na miejscu wypadku rzeczywiście aż roiło się od jednostek wojskowych. Lecz czy w Roswell na pewno rozbiło się UFO? Według ostatnio opublikowanych informacji, tajemniczym, rozbitym obiektem mógł być balon szpiegowski używany przez USA do obserwacji prób atomowych w ZSRR. Jak wiemy późne lata '40 i początek '50 to czas wielu badań nad bronią atomową, realizacja słynnego projektu Manhattan w USA i podobnych w ZSRR.

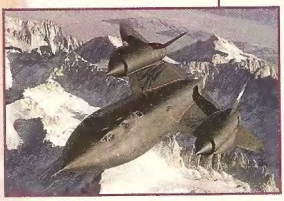
Czy więc USA posiada UFO, czy nie? Nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na to pytanie. Wiemy natomiast, że tuż po tajemniczej katastrofie w Roswell nastąpił nagły boom w amerykańskim lotnictwie.

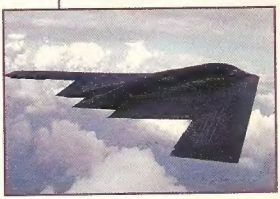
TAJNE KONSTRUKCJE LOTNICZE

Wielu wydaje się, że w państwie tak demokratycznym jak Stany Zjednoczone niewiele jest tajemnic, które można by było ukryć przed opinią publiczną. Tym bardziej, kiedy chodzi o budowę i testy nowego samolotu, obiektu ze swej natury łatwego do zaobserwowania w czasie lotu. Mimo to historia USA ma wiele przykładów konstrukcji lotniczych, które nawet do dziś nie zostały w pełni ujawnione.

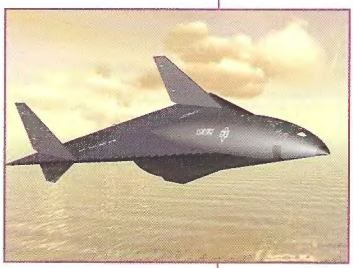
Jedną z nich jest naddźwiękowy samolot rozpoznania strategicznego SR-71 Blackbird. Tajemnica, która okrywała ten samolot, wynikała przede wszystkim z jego zastosowania. Blackbird powstał na zlecenie C.I.A w latach '50, jako samolot szpiegowski o dużym pułapie działania i prędkości lotu. SR-71, samolot konstrukcji firmy Lockheed i produkcji Skunk Works, podczas swoich testów nosił kryptonim A-12 (12. prototyp). A-12 miał osiągać prędkości do 4 Ma, tak więc konstruktorzy samolotu stanęli przed nie lada problemem. Wszystkie znane wówczas materiały lotnicze topiły się już przy 200 stopniach C, natomiast samolot o tak dużej prędkości jak Blackbird nagrzewałby się w czasie lotu do ponad 350 stopni. Tak więc SR-71 jest pierwszym pojazdem lotniczym, w którym do konstrukcji użyto nie tradycyjnego aluminium, lecz spełniających surowe wymagania stopów tytanu. Ponadto do napędzania takiego pojazdu potrzebny był także silnik o ogromnym ciągu. Zadanie to zlecono firmie Pratt & Whitney, dla której (specjalnie do tego celu) wybudowano za 600 mln. dolarów ośrodek badawczy na Florydzie.

A-12 to także i przede wszystkim pierwszy w świecie samolot budowany według technologii Stealth. Poza ogólnym układem aerodynamicznym, w skład technologii Stealth w Blackbird wchodziło specjalne pokrycie, zawierające kuliste cząstki ferrytu typu „iron ball" zawieszone w żywicy azbestowej, zdolne do



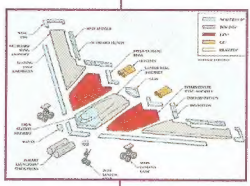


absorbowania energii elektromagnetycznej, a więc i fal radarowych. Za pomocą technik komputerowych wyliczono dla SR-71 krzywizny kadłuba, skrzydeł i gondol silnikowych, tak by w jak najmniejszym stopniu odbijały fale elektromagnetyczne w kierunku wysyłającego je radaru. Poza tym w krawędziach natarcia skrzydeł i w krawędziach kadłuba, które najintensywniej odbijają promienie radaru, zainstalowano tzw. reflektory kątowe w postaci tytanowych wstawek będących efektownymi pułapkami energii. Jeszcze jedną nowością zastosowaną w Blackbird był system nawigacyjny. Specjalny układ optyczny umieszczony na grzbiecie kadłuba samolotu pozwalał za pomocą komputera śledzić położenie gwiazd i w ten sposób umożliwiał zlokalizowanie samolotu w przestrzeni. Należy zwrócić uwagę, że ów system był ściśle związany z profilem lotu SR-71, odbywającego się prawie cały czas na bardzo dużej wysokości. Pierwsze próby lotów Blackbird odbywały się w znanej bazie lotniczej Groom Lake (okolica tzw. Area 51). Samolot został tam dostarczony 26 czerwca 1962 roku. W listopadzie 1963 osiągnął docelową prędkość Ma=3,2. SR-71 Blackbird był używany przez USA do wielu lotów rozpoznawczych i do dziś uważany jest za najszybszy samolot świata.



STEALTH — NIEWIDZIALNY WOJOWNIK

W połowie lat '70, po dziesięciu latach tajnych badań, naukowcom amerykańskim udało się opracować materiał pochłaniający fale radarowe (RAM), lepszej jakości niż ten zastosowany w Blackbird. Osiągnięto także odpowiedni poziom w technice komputerowej i teorii działania radaru umożliwiający sterowanie wartością i przewidywanie RCS (Radarowy Przekrój Czynny). W wyniku tych badań rząd USA złożył w 1981 r. w firmie Lockheed zamówienie na „niewidzialny myśliwiec" F-117A Nighthawk. Pewne informacje na temat F-117A wkrótce przedostały się do opinii publicznej, ale wygląd samego samolotu był pilnie strzeżony aż do listopada 1988.



Większość danych dotyczących tego myśliwca do tej pory objęta jest tajemnicą. Wiadomo jednak, że konstrukcja Lockheed F-117A była oparta na zasadzie określanej jako „faceting" (faseta — ścianka kamienia szlachetnego). Polega ona na stosowaniu płaskich powierzchni rozpraszających fale radiowe zamiast ich odbijania. Konstrukcja F — 117A została wykonana na bazie tradycyjnych stopów aluminium pokrytych następnie z zewnątrz warstwą materiału RAM.

Loty próbne myśliwca Nighthawk odbywały się w latach '80, tradycyjnie już w bazie lotniczej w Groom Lake w Nevadzie. Drugiego października 1987 roku okazało się, że USA potrzebuje nie tylko niewidzialnego myśliwca, ale także i niewidzialnego bombowca, którym miał być B-2 firmy Northrop. Podobnie jak SR-71 i F-117A, B-2 był programem ściśle tajnym, jednym z tych, które nie podlegały nadzorowi Kongresu. Prawdopodobnie pierwszym takim programem był projekt Manhattan, w ramach którego opracowano bombę atomową. Z tego też względu całe mnóstwo danych dotyczących bombowca B-2 pozostaje nadal objęte tajemnicą wojskową. Skuteczność B-2 uzależniona jest od radarowego przekroju czynnego (RCS) — Narthrop utrzymuje, że zastosowano w B-2 technologię Stealth czwartej generacji. W przeciwieństwie do F-117A, który posiada duży opór areodynamiczny, zmniejszony zasięg i stosunkowo mały ładunek użyteczny, w B-2 udało się połączyć technologię Stealth z wysokimi osiągami. Specjalna konstrukcja B-2 umożliwia zmniejszenie jego RCS. Linie konturowe samolotu widzianego z góry lub z dołu można narysować przy linijce natomiast w każdym innym rzucie B-2 tworzą płynne krzywe, rygorystycznie pilnowane przy produkcji, które zmniejszają RCS. Ponadto w B-2 nie ma stateczników pionowych, które w innych samolotach powodują odbijanie fal radarowych w kierunku radaru. Pierwszy swój lot B-2 odbył 17 lipca 1989 roku. Dla zaspokojenia ciekawości — koszt produkcji jednego B-2 to 277 mln. dolarów.

PROJEKT AURORA

Lata '90 to gwałtowna zmiana poglądów dotyczących wyglądu UFO. W tym czasie tradycyjny spodkowaty kształt UFO nie jest już rzeczą najczęściej zauważaną przez obserwatorów. Pojawia się nowy, trójkątny kształt.

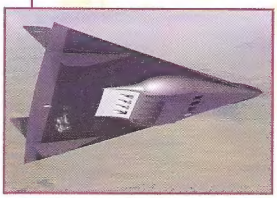
Czyżby nowe UFO? W 1992 roku w Teksasie, pewnego pięknego dnia Steve Douglas siedział sobie w domu. Nagle jego domem wstrząsnęło olbrzymie uderzenie dźwiękowe. Steve wybiegł z domu i zobaczył, jak nad jego głową przelatuje trójkątny obiekt z niezwykle dużą prędkością i wydający przedziwny pulsacyjny dźwięk.

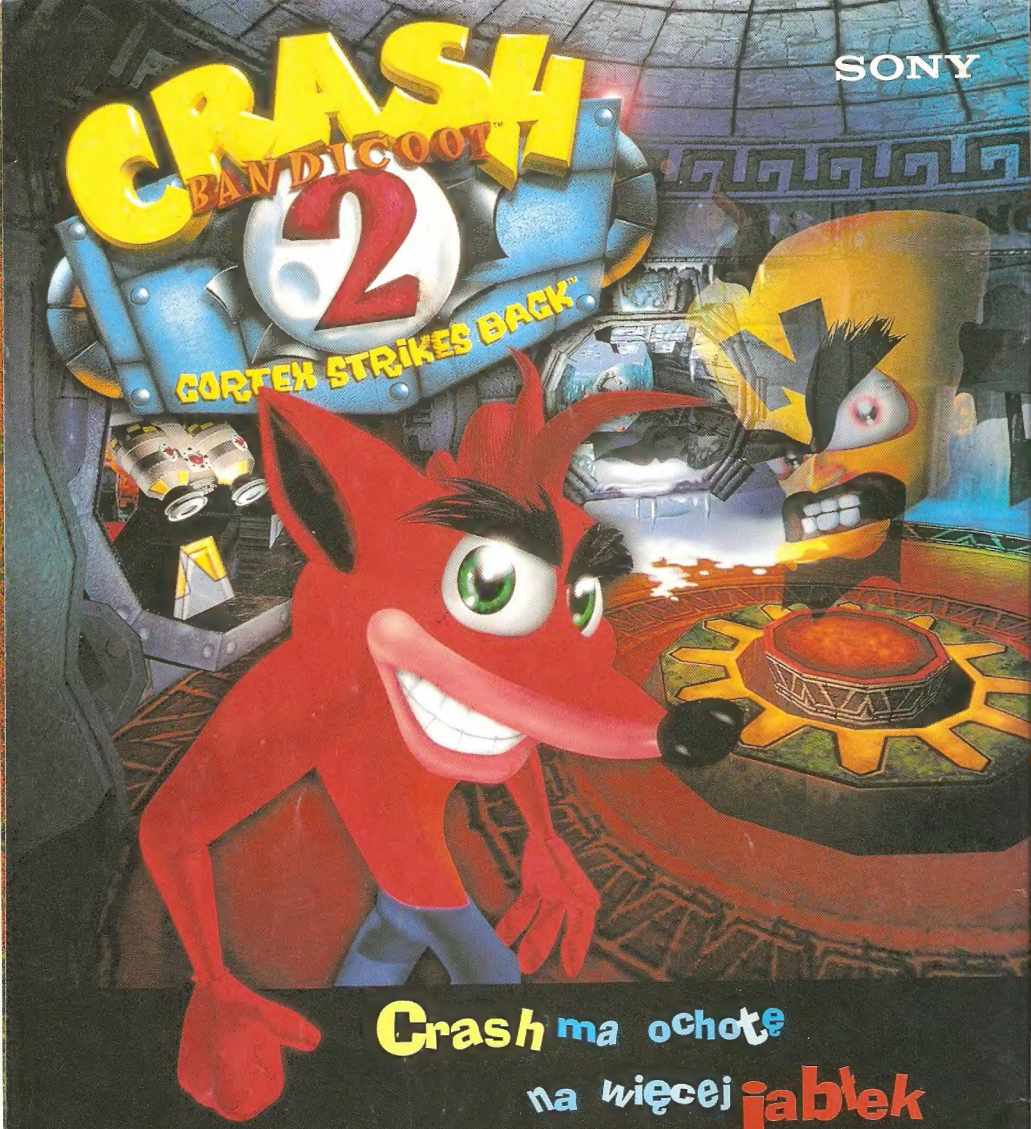
Tego samego roku, 19 czerwca w czwartek i przez sześć kolejnych czwartków, w Kalifornii niedaleko Edwards Air Force Base, Jim Mori z US Geological Survey obserwował podobne odgłosy co Steve Douglas. W 1989 roku na Morzu Północnym Chris Gibson z Brytyjskiego Korpusu Obserwacyjnego zauważył na niebie dziwny, trójkątny obiekt tankujący w powietrzu i eskortowany przez kilka F-111.

Co mogło powodować te dziwne zjawiska? Coraz częściej mówi się iż rząd USA ukrywa nowy ponad dźwiękowy samolot o kryptonimie Aurora. Tak jak było niegdyś w przypadku F-117A i B-2 US Air Force zaprzeczają istnieniu takiego samolotu.

PRO FUTURA

Zaprezentowane samoloty to najdziwniejsze obiekty w historii lotnictwa. Skąd wzięły się techniki wykorzystane przy ich budowie? Czyżby z domniemanych badań UFO przeprowadzanych przez Boba Lazara? Istniały i istnieją przecież takie programy jak, Blue Book czy Moon Dust, które miały na celu badania UFO i ich technologii. Jak dotąd wszystko to jednak pozostaje przykryte całunem tajemnicy.





Przygód co nie miara! Jadowite pancerniki, kolczaste żółwie, a za plecami ogromne kamienne kule, przed którymi musisz zwiewać. Najesz się przy tym strachu i ożywczych jabłek. Dasz radę. Jesteś obdarzony lisim sprytem i zwierzęcą sprawnością.

PlayStation.

*Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polaka instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

**Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & (©) 1997 Universal Interactive Studios, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Source Code (©) 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.